NUMERO 00

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL

cinema

The Social Network
Guerrilla Filmmaking
Scott Pilgrim
Four Lions
The Walking Dead
Ne le dis à personne

digital art

Alex Varanese

TECH

MEDAL OF HONOR
VANQUISH
CASTLEVANIA LOS
LOST IN SHADOWS
DEAD RISING 2
FALLOUT: NEW VEGAS
ENSLAVED
SUPER MEAT BOY

Riccardo Albini
Foursquare

stories

Videogiocare a 30 anni

musica

Intervista a Spiritual Front
Rotten Roma Casino / Intervista a Toniutti
White Mink : Black Cotton

letteratura

Mario Vargas Llosa

UN

in such perfect un

OF DUST AND

HITTING THE G

never to be retrieved by their

COM

sentience applied to nothi

and kept watching the world as it could be

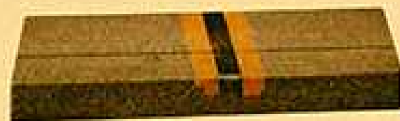
AND SHOULD BE, LIKE THE GHOSTS

THE FIRMAMENT S

conclusions without context

OUR BODIES AND WE FELL

THE ORBIT OF SWIRLING DEBRIS







urban cartography

ALEX VARANESE MAY 2009



PERFECTLY ORTHODOXNAL
VOLITION
RUINOUS REPETITION
VISCERA
ONE OF US



THE IMPRINT

ALEX VARANESE JANUARY 2010

A L E X V A R A N E S E

ALEX VARANESE FEBRUARY 2010

ISSUE ZERO



alcio, donne e gossip. Eccoli, gli argomenti più trattati dai giornalisti italiani. Non ci credete? Pensate che siano ad esclusivo appannaggio dei quotidiani sportivi e delle riviste da un milione di copie che piazzano in copertina *Fabrizio Corona, Belen, Amici, Uomini & Donne* e i protagonisti del *Grande Fratello*? Niente affatto. Andate, andate sulle home page dei siti di quelli che dovrebbero, condizionale d'obbligo, essere i principali mezzi di informazione cartacea italiana. Cosa troverete? Calcio, donne e gossip.

Noi parleremo d'altro. Di videogiochi, ovviamente, visto che qui tutti sono nati con un joypad in mano e nonostante l'età avanzi, i riflessi calino e i soldi scarseggino, continuiamo a giocare. Ma non solo. Perchè le persone curiose hanno tanti interessi: il cinema, la musica, l'arte, la letteratura, la buona televisione. Per loro, da oggi, c'è **Players**.

Questo è un numero zero, cioè quello che le grandi case editrici realizzano per capire se un progetto editoriale può andare a buon fine e poi fanno scomparire nel nulla. Noi invece lo presentiamo a tutti, perchè è da tutti che vogliamo essere letti, criticati, apprezzati. Qui si lavora tanto ma solo per passione, per il piacere di condividere intuizioni, pareri, informazioni, idee, progetti. **Players** è una rivista vera, il fatto che non appaia su carta è solo perché la carta è morta. Si dice spesso che ogni viaggio comincia con un passo. Questo che avete tra le mani è il nostro. Breve e incerto, sicuramente, ma crediamo che sia quello giusto. Certo, stiamo prendendo le misure, ma altri ne seguiranno e speriamo che le nostre tracce possano essere seguite da centinaia, migliaia di persone. In fondo, a voi non costa nulla, anche se coloro che vorranno contribuire concretamente a fare crescere la nostra/vostra testata, saranno premiati. Non ci credete? Tenete d'occhio il nostro sito, **http://www.playersmagazine.it**, e ne vedrete delle belle. Buona lettura.

Andrea Chirichelli &
Tommaso De Benetti

PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Alex Varanese

PROGETTO GRAFICO
Sezione Media: Federico Rescaldani
Sezione Ludica: Gianluca Girelli

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface

AREA WEB
Matteo Ferrara, Luca Tenneriello, Andrea Brunato,

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Simone Tagliaferri, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Matteo Ferrara, Roberto Turrini, Paolo Savio, Alberto Li Vigni, Antonio Lanzaro, Giuseppe Saso

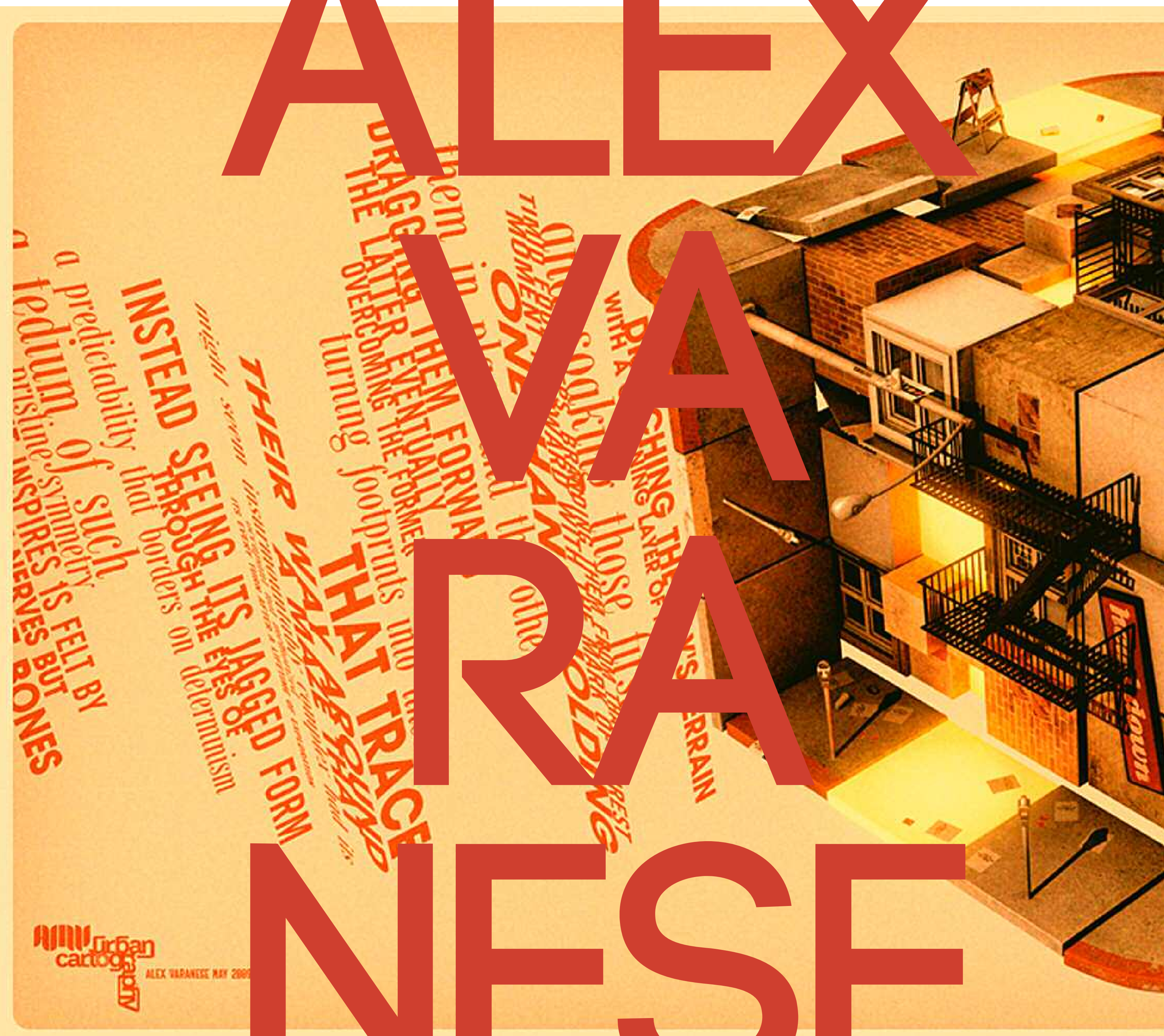
HANNO COLLABORATO
Marcello Cangialosi, Il Gladiatore

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

E' un medicinale, leggere attentamente il foglio illustrativo. Non somministrare sotto i 30 anni.

ALEX VARANESE



IMPARA L'ARTE E METTILA S



IL SIGNORE IN ROSSO

DI ANDREA CHIRICHELLI

Allora Alex, presentati ai lettori di Players...

Sono un designer e un illustratore che vive in California, a San Francisco. Ho trascorso gli ultimi due anni a raccogliere e creare il materiale che potete vedere sul mio sito con lo scopo di provare a colmare il gap che separa le mie due più grandi passioni, il design su carta e l'illustrazione 3D. Il mio stile è un ibrido che mescola tecniche classiche con soluzioni più audaci e innovative che mettono in risalto il mio amore per tutto ciò che è vintage e superstilizzato.

Di che cosa ti occupi attualmente?

Per lo più opero come designer freelance e recentemente ho lavorato per testate quali Playboy, Surface e Fortune.

Quali scuole hai frequentato? Esistono scuole che preparino in maniera specifica per questo lavoro o ritieni che sia più utile essere autodidatti?

Vengo dal mondo dei computer e dell'informatica, settore che mi ha tenuto occupato per tutto il tempo trascorso dalla fine delle scuole superiori a quando avevo vent'anni. Non ho mai frequentato scuole di computer grafica o di design, tuttavia mi sento di raccomandarle a chiunque abbia una passione per questo tipo di attività e abbia voglia di esprimersi attraverso esse. Sicuramente, se avessi frequentato quelle scuole, avrei impiegato molto meno ad imparare determinate cose rispetto a quello che ho speso da autodidatta, tuttavia credo che questa sia una scelta molto personale. Alcune persone, come il sottoscritto, faticano molto a seguire le lezioni con attenzione e sono alquanto carenti quanto a...disciplina, mentre altri riescono a restare attenti e concentrati per tutto il tempo che serve. In ogni caso entrambe le strade portano allo stesso risultato se uno sa farsi

SU INTERNET

valere a ha qualcosa di originale da proporre.

Il rosso è il colore predominante nelle tue opere…

Il rosso è stato sempre il mio colore preferito fin da quando ne ho memoria. Per me però la cosa più importante non è tanto l'uso del colore ma il suo sovrautilizzo. Nei mesi trascorsi a realizzare il mio portfolio, attività che ho iniziato nel settembre del 2008, ho notato che molti colleghi designer avevano un tratto distintivo che li caratterizzava e alcuni di essi erano soliti operare solo con 2 colori, spesso il bianco e nero, ma mai con uno solo. L' idea di un portfolio solo in rosso non solo mi ha intrigato a livello personale, ma mi è sembrato un modo per sondare territori inesplorati e non ancora battuti dalla concorrenza.

Nella gallery "tecnovintage" reielabori oggetti della modernità con uno stile retrò decisamente accattivante: come ti è venuta quest'idea?

Nella mia gallery Alt/1977 ho riprodotto pubblicità seguendo molto accuratamente i dettami stilistici di quel periodo. Se alla fine degli anni settanta fossero esistiti internet, gli iPad e i cellulari, sarebbero stati venduti con locandine molto simili a quelle che ho realizzato nel 2010: i pattern floreali, i colori acidi, erano ironici e caratteristici anche allora. L'idea di mescolare i concept di un'era con quelli di un'altra mi ha affascinato.

Quanto guadagna un designer? Si può vivere di questo lavoro?

Come accade per tutte le professioni, i guadagni variano considerevolmente. Qui negli States c'è una florida industria in questo ambito e ci sono tantissimi designer e illustratori che se la passano più che bene. Purché siano bravi, ovviamente. In ogni caso sì, qui ci si può costruire una carriera forse più facilmente che in altri Paesi.

Ti ritieni un geek? Come ti rapporti alla tecnologia?

Il mio background è tecnico, ho passato anni a lavorare su algoritmi grafici, cosa che mi qualifica ufficialmente come geek. Dopo aver cambiato carriera non ho perso il mio amore per la tecnologia e da essa traggo giovamento ogni giorno. La stragrande maggioranza delle opere che realizzo non sarebbero possibili senza un PC e ciò spesso mi fa sentire meno "artista" rispetto a chiunque riesca ad esprimere la sua creatività solo con una chitarra o un pennello. D'altra parte, è pur vero che grazie alla tecnologia si riesce ad esprimere una creatività che altrimenti non avrebbe modo di palesarsi, quindi va bene così.

So che il tuo gioco preferito è Another World di Eric Chai, ci spieghi cosa ti colpì al tempo della sua uscita?



Avevo 10 anni quando lo giocai la prima volta e venni subito colpito dal suo stile grafico particolare. Ancora oggi posso affermare di aver provato ben pochi titoli capaci di toccare così profondamente le mie corde estetiche e lo raccomando a chiunque ami il genere sci-fi. Sarebbe bello vederne un remake con la grafica attuale e magari in 3D.

Cosa consiglieresti ad un giovane designer che volesse iniziare un percorso simile al tuo?

Imparare a utilizzare i software, apprendere skill, occuparsi del business, sono tutte cose con le quali prima o poi bisognerà confrontarsi, ma anche quelle per le quali non è il caso di perdere il sonno la notte. Quello di cui ci si dovrebbe davvero preoccupare è di trovare la propria voce, di saper trovare il modo di realizzare qualcosa di originale e capace di caratterizzare il proprio lavoro rispetto a quello di chiunque altro. Moltissimi designer hanno seguito questa strada. Penso a Iso50, Signalnoise e Mark Weaver, giusto per citare i primi che mi vengono in mente. Chiunque può essere un buon illustratore ma non tutti riescono a pensare e realizzare qualcosa di nuovo. Se ci riesci allora è fatta.

Internet ha permesso a chiunque di diventare un designer e oggi, con Photoshop, è possibile creare vere e proprie opere d'arte. Pensi che il vostro settore sia migliorato negli ultimi anni?

Internet, grazie alla disponbilità di software particolari, ha abbassato moltissimo le barriere d'entrata a questo mondo, ma non ha reso l'industria meno esigente, anzi. La chiave del successo non ha nulla a che fare con il software, la tecnologia o la capacità di autopromuoversi, l'unica strada per avere successo in ogni campo creativo è immaginare come far passare quel messaggio che la persona vicino a te non sa comunicare.

Tiziano Toniutti





White Mink



Spiritual Front



Rotten Roma Casino

THE GRAMOPHONE



Castelvania LOS



Medal of Honor



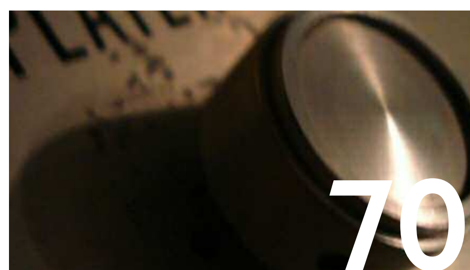
Enslaved



Vanquish



Unlocked



Parafernalia Cinesi

RICCARDO ALBINI





A Face in the Crowd



Move





CINEMA E TV









LETTERATURA



VIDEOGIOCARE

A TRENT'ANNI

videogiocare a trent'anni e'roba per eterni Peter Pan? cinque TRENTENNI A-MANTI DEL JOY-STICK tentano di spiegarcelo

I RAGAZZI DELLA TERZA V

DI GIOVANNI DONDA

Ieri i trentenni italiani erano un popolo di allenatori e mammoni. Oggi pure, ma stiamo iniziando a essere anche un popolo di videogiocatori. Noi lo scriviamo e basta, a dirlo sono i dati. L'annuale sondaggio della Interactive Software Federation of Europe (ISFE), per la precisione. Il suo *Video Gamers in Europe 2010*, redatto da GameVision Europe, ci vede fanalino di coda in praticamente tutte le categorie demografiche europee – facciamo le scarpe alla sola Polonia - ma una di queste capita giusto a fagiolo per il tema inaugurale di **Players**. Non saremo ancora un popolo con le idee chiare su come passare il tempo libero, noi trentenni italiani, ma quasi il trenta percento fra le nostre schiere oggi videogioca.

Una buona annata, evidentemente, quella della seconda metà degli anni settanta. Una classe di non-più-giovani, nata e cresciuta assieme all'intrattenimento digitale. Ad anni di distanza da quelle audaci bigiate scolastiche nascosti in fumose sale giochi, è una classe che sembra riscoprire i videogiochi fra un mutuo da pagare o l'ultimo rimandatissimo esame universita-rio. Oppure, perché no, sembra scoprirli per la prima volta.

Non saremo tanti a giocare in Italia, poco meno del venti percento degli italiani sopra i sedici anni lo fa, ma sta germogliando negli orticelli d'Italia una certa tendenza a invecchiare con il controller in mano ma anche senza, se la scommessa di Microsoft con il suo Kinect dovesse

germogliare a sua volta.

Non c'era neanche bisogno di scomodare agenzie d'oltremanica per notare come l'età media dei fruitori di videogiochi si stia alzando. Se frequentate la scena videoludica anche solo saltuariamente, sarete inevitabilmente incappati nella più classica delle diatribe mediatiche: sono arte i videogiochi? Una domanda senza risposta, per un semplice motivo: non è una domanda, è una giustificazione. Nulla a che vedere, però, con cani e compiti per casa mangiati in dubbie circostanze, questa non è la giustificazione di un ragazzino delle elementari. È la nostra, piuttosto, ex-alunni della 3ª V.

Non lo facciamo per arrivare alla verità, quanto per giustificare la nostra valvola di sfogo. Per elevare il nostro passatempo ad argomento di un certo livello, tanto quanto cinema, letteratura, calcio e quant'altro sia ben accetto nei salotti dell'Italia perbene. Un giorno, arriverà il momento di accedere le nostre PlayStation 3 e Xbox 360 davanti ai suoceri, e di giocarci pure. Un giorno.

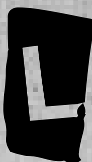
Per ora giochiamo a trent'anni. Giochiamo *ancora* a trent'anni. Noi lo scriviamo e basta, a dirlo sono i dati. Ma da oggi scriviamo anche qualcos'altro, per unire cinema, letteratura e videogiochi sotto la stessa rilegatura: **Players**. Manca solo il calcio, in effetti, ma quello lo lasciamo volentieri agli allenatori di mezza Italia.

E ora tutti in piedi, inizia l'appello.

RICORDO

Andrea Chirichelli

“ È VERO, ABBIAMO PERSO GLI ANNI D’ORO DEL ROCK, MA ABBIAMO VISTO NASCERE I VIDEOGIOCHI ”



a notte, a volte, mi capita di non avere sonno. Allora mi metto davanti alla finestra e penso agli anni trascorsi, alle cose fatte e da fare, alle persone conosciute e dimenticate, a quelle che hanno fatto solo un tratto di strada con me e a quelle che mi stanno ancora vicine. A volte, penso ai videogiochi. Allora ricordo. Ricordo il mio primo videogioco, un Mattel Intellivison con la cartuccia *NASL Soccer* regalatomi per Natale da uno zio ricco che viveva in America perché i miei genitori non potevano permetterselo, la prima volta che vidi *Video Giochi* in edicola e le partite a *Popeye* nel bar di Scarlino Scalo dove trascorrevo le vacanze da piccolo.

Ricordo la prima volta che, a casa di un amico, ebbi la possibilità di provare l’Amiga e rimasi senza parole per tutto il pomeriggio, trascorrendo la sera con in testa la musica mesmerizzante di *Winter Olympiad* della Tynesoft, *Menace* e la sua grafica, *Sword of Sodan* e i suoi sprite giganteschi. E di quando spedii mia madre a comprarmi *Lords of the Rising Sun*, perché avevo la febbre alta, ma volevo giocarci lo stesso. Ricordo la tristezza che provai quando seppi che la Cinemaware era fallita, quando su *K* pubblicarono la mia lettera e quando trascorsi la mia prima estate a casa, a Milano, senza genitori, finalmente partiti per le vacanze, passando le notti a risolvere i problemi urbanistici della mia metropoli a *Sim City 2000* e gli enigmi di *Day of the Tentacle*.

Ricordo quando andai a comprare *Street Fighter 2* per SNES, girovagando da neo patentato imbranato per una Milano impazzita sotto un sole cocente. Ricordo quando implorai il commesso di Console Generation di tenermi da parte l’ultima copia rimasta di *Perfect Eleven*, la commozione per la fine di *Vandal Hearts* e le centinaia di giochi che ho consumato, giocato, comprato, venduto.

Rifletto su quanto è stata fortunata la mia generazione: è vero, abbiamo perso gli anni d’oro del rock, ma abbiamo visto nascere i videogiochi. Poi, finalmente, mi addormento.

TWO MINUTES AFTER MIDNIGHT

Giovanni Donda



ono solito addormentarmi con un ceffone. È un gesto pieno d'affetto, mi rassicura mia moglie la mattina dopo. Sarà, ma alle due di notte, quello che mi rifila una volta rifugiatomi sotto l'abbondante duvet matrimoniale (sempre dal lato sbagliato), è un "affetto" che fa male.

C'è una fanciullesca ingenuità nel svegliarla tutte le volte che mi stacco dai giochi. Quella voglia di condividere con qualcuno un'impresa. Freud convolerebbe a nozze con la mia sindrome di Peter Pan. Mia moglie, invece, deve pensare di esserselo sposato. Peter Pan, non Freud.

Ho scoperto le ore piccole con la nascita di mia figlia. Poi, dormire cinque ore a notte si è rivelato non solo un lusso insperato, ma pure propizio. Così, appena passata una mezzanotte fatta di una qualsiasi attività coniugale che non abbia a che fare con "*those fucking games*", arrivano i primi respiri più profondi. È il segnale.

Gioco di soppiatto. Gioco nelle due ore sottratte a un sonno di cui ho imparato a non sentire più il bisogno. E per quelle due ore, un ex-manager trentenne scappa. Non importa neanche dove, il più delle volte. Si isola da tutto e da tutti (tranne gli altri tre moschettieri di *Left 4 Dead*, il sabato notte), con il walkie-talkie per neonati accanto allo schermo, ormai scarico e in disuso da anni, a ricordarti anche lui che il tuo momento è passato. Ma non lo tengo lì per autolesionismo, no. Piuttosto, come totem funziona che è una meraviglia.

Ho salvato mille mila principesse giapponesi da ragazzo. Non avevo di meglio da fare. Non conoscevo di meglio, anzi. Perché in due ore a notte ho vissuto emozioni più forti di quelle che vent'anni di ere multiple di otto bit mi abbiano mai dato. E se un ceffone è il prezzo da pagare per poter gridare al mondo che eravamo quattro amici su quel tetto d'ospedale, a rispedire al mittente l'apocalisse zombie, a livello esperto, e quattro amici siamo rimasti sull'ultimo elicottero per casa di Dio... Beh, sono pronto a porgere pure l'altra guancia.

Le vite degli altri

Tommaso De Benetti

I videogiochi: più che giocarli, parlarne. A ripeterla ad alta voce sembra un'idea stupida, ma è la verità di un appassionato che quasi ininterrottamente ne tratta da più di otto anni filati. **Players** è la mia terza esperienza indipendente su, si fa per dire, carta digitale.

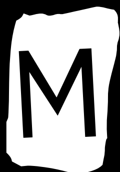
Alcuni di quelli che oggi stanno sfogliando questa rivista conoscono i precedenti progetti Ring e Babel, approcci non comuni al videogioco esauritisi nel corso del tempo per limiti del medium stesso (è il caso di Ring, pubblicazione nata dalla speranza di avere a che fare con una maturità contenutistica che stento a trovare ancora oggi) o per il mutare e allargarsi degli interessi di chi, quelle riviste, le scriveva. Ci sono stati poi un portale ed un podcast, e probabilmente, altro ci sarà ancora in futuro.

Dicevo, parlarne. Esplorarne gli aspetti meno ovvi, quelli che forse non hanno rilevanza commerciale ma che mi convincono a rimanere aggrappato ad un medium con un potenziale enorme che non riesce a trovare sfogo. Ma non solo, parlare anche dei videogiocatori, una razza strana, più affascinante di quello che potrebbe sembrare dall'esterno, gente con delle storie, gente che potrebbe parlarti in dettaglio di un gioco di venti anni fa con gli occhi lucidi e la mente alle serate passate in sale giochi balneari con in tasca una manciata di gettoni. O i casi umani, quelli sempre, che una risata li seppellisca tutti.

Parlare di chi su questi giochi s'è spaccato la schiena, di quelli che trovano letture esoteriche che quanto vorrei fossero vere, di quelli che agevolmente finiscono giochi che io stento ad iniziare. Alla soglia dei trent'anni - quando le uniche ore che ti puoi ritagliare per il gioco sono confinate nel weekend, vita permettendo - è un'emozione strana. Un misto di odio, ammirazione, invidia, fascinazione tecnologica, voglia di perdere tempo con qualcosa che abbia una dignità: che voglio dargli io. Più che una passione, una missione. Anzi, no: un amore platonico.

A SUN THAT NEVER SETS

Pietro Recchi



ilano, ore 17 circa. Il luogo? Un normale ufficio. La tensione nell'aria è palpabile: ancora pochi minuti e la giornata lavorativa volgerà finalmente al termine. A dirla tutta, la tua giornata non è stata *esclusivamente* lavorativa. Nemmeno per i tuoi colleghi, ne sei certo, ma puoi giurare sul fatto che il tempo da loro sacrificato al Dio pagano del cazzeggio non è stato speso nè su forum popolati da nerd nè tantomeno su Youtube a guardare – e riguardare - non il backstage di prosperosi calendari quanto piuttosto fieri filmati di *Street Fighter IV* tratti dall'ultimo Tougeki. Per farla breve, è tutto il giorno che pensi a quando finalmente giocherai. Ogni tanto ti fermi a riflettere sul fatto che tutto ciò non sia *esattamente* normale: hai (quasi) trent'anni e la consuetudine vorrebbe i tuoi pensieri più vicini a mutui, pargoli e uscite in doppia coppia che non a frame, deathmatch ed eroi poligonali. Eppure, sotto sotto, sai fin troppo bene che non smetterai mai. A conti fatti sei un buon prototipo di videogiocatore: hai buoni riflessi, sei curioso e in più hai quella punta di disturbo ossessivo/compulsivo che in un ambiente così non guasta mai. E, soprattutto, hai bisogno di quelle soddisfazioni a brevissimo termine che solo il videogioco ti sa dare. Probabilmente la chiave di tutto risiede proprio lì. Hai tanti altri interessi oltre al videogioco, ma nessuno di questi riesce a soddisfarti parimenti: scosse di piccola entità e durata che producono il solo effetto di fartene desiderare subito un' altra. E poco importa che queste si manifestino sotto forma di campagne completate, di medaglie di platino o di obiettivi sbloccati: l'importante è che arrivino copiose, che arrivino sempre. E mentre pensi a questo, hai già percorso quasi tutto il tragitto che ti separa da casa dove, grazie al cielo, ad aspettarti c'è una persona che abbraccerà, oltre a te, questo lato eternamente in fasce del tuo carattere. Dopotutto, essere videogiocatori a trent'anni non è poi così male.

Carro armato rosa

Antonio Lanzaro

Da piccolo sognavo di guidare, un giorno, un carro armato rosa. E' uno dei ricordi più preziosi che conservo, quando in spiaggia nascondevo sotto la sabbia le 100 lire rubate dalla borsa dei miei per fingere poi di averle trovate lì, sotterrate come un piccolo tesoro, e avere la scusa perfetta per tornare al lido a giocare con il carro armato rosa. Distruggere i massi, saltare i burroni, sconfiggere i dischi volanti, evitare le mine: ogni partita era una sfida appagante, ogni livello era un'esperienza magica agli occhi sorpresi di un bimbo che doveva stare in punta di piedi per riuscire, a malapena, ad arrivare alla manopola dei comandi.

Allora non potevo sapere che quel carro armato rosa mi avrebbe cambiato la vita. Quell'estate, 100 lire dopo 100 lire, sono salito a bordo per non scendere più, stando attento ad evitare massi e burroni, provando a disinnescare le mine all'orizzonte, con la consapevolezza che per me l'unico modo possibile di vivere la mia vita è a bordo del mio prezioso e particolare mezzo di trasporto. Sarà solo una proiezione della fantasia di un bimbo mai cresciuto, ma per me è soprattutto la consapevolezza di ciò che sono, che sono sempre stato e che sempre sarò. E' la mia costante.

A distanza di anni, moltissime cose sono cambiate, ma i videogiochi son sempre lì, a tenermi compagnia e a sottrarre tempo a tutto il resto, dandomi il divertimento come nessun altro hobby è capace di fare. Posso cambiare lavoro, città, o abitudini alimentari, ma non posso immaginare la mia vita se non a bordo del mio carro armato. Sarà come nei matrimoni, finché morte non vi separi.

Poi, guardo un attimo fuori dal finestrino, ed è bellissimo rendersi conto che ci sono altri milioni di carri armati rosa che marciano assieme a me, per un pezzo di strada o fino alla fine. Quel bimbo che giocava in punta di piedi non è più solo. E questo è in assoluto il regalo più bello che quelle 100 lire avrebbero mai potuto comprare.

"TI DIVERTI ANCORA? O È SOLO LO STRASCICO DI UNA PASSIONE CHE NON VUOI ACCETTARE D'AVER PERSO?"

Ed è così che ti ritrovi a scrivere di videogiochi e, se ci pensi, nemmeno sai bene il perché.

I videogiochi sono stati una parte ampia e per un certo periodo anche molto importante nella tua vita, ma ora? Per carità: le console le hai comprate tutte, resti informato sulle news, un trailer di quelli belli ti fa ancora salire l'hype, eppure... Ti diverti ancora? O è solo lo strascico di una passione che non vuoi accettare d'aver perso? Un amore finito da tempo ma sul quale hai investito troppo per lasciarlo andare? Certo, le chiappe di Bayonetta le hai seguite con entusiasmo dall'inizio alla fine ma poi che hai fatto? Non è forse vero che il momento che ti diverte di più è quando paghi? Il piacere sottile di scovare il giocone in offerta ad un prezzo ridicolmente basso o quello sublime del buttar 69 euro così, facendo finta che non siano una cifra abominevole, per uno come te.

Ti metti a scrivere e pensi: "*Chi me lo fa fare?*", e mentre cerchi di capire se la tua sia una storia finita o solo stanca, ti ricordi di quando un tempo, su una rivista che si chiamava Ring, pensasti di affidare una rubrica sui videogiochi a qualcuno a cui dei videogiochi non fregava nulla. All'epoca non si trovò. Ora sei tu, quello.

Sei un corpo estraneo che forse sarà fagocitato dai vigili anticorpi di una passione restia a sentirsi dire che in fondo no, non è che sia speciale o che valga più di altri modi di passare il tempo, come se questo non se ne andasse via veloce già per conto suo. E scrivendo questa cosa ti senti vecchio, e scrivendo quest'altra ti senti stupido e un po' sorridi perchè hai infilato le tue duemila battute sui videogiochi, che forse pensavi di non esserne più nemmeno capace. Ti sei quasi divertito e i videogiochi servivano a questo: divertire.

Quindi fai uno scarabocchio mentale, ti allontani qualche passo e lo osservi un attimo, pensoso: VIDEOGIOCHI 1 – DISILLUSIONE 0.

Vediamo come va a finire.

NONGIOCOPIÙ

Enrico Pasotti

REGISTI
FRANK DARABONT, ERNEST R. DICKERSON, GUY FERLAND, GWYNETH HORDER PAYTON, MICHELLE MAXWELL MACLAREN, JOHAN RENCK
SCENEGGIATORI
FRANK DARABONT, ROBERT KIRKMAN
PRODUTTORI
FRANK DARABONT, ROBERT KIRKMAN, DENISE M. HUTH, CHARLES H. EGLEE, JACK LOGIUDICE
ATTORI
ANDREW LINCOLN, JON BERNTHAL, SARAH WAYNE CALLIES
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

the walking DEA

L' INVASIONE DEI M



D

ORTI VIVENTI

DI ANDREA MADERNA

Sporchi, stupidi, claudicanti e privi di fascino, incapaci di sollecitare la fantasia morbosa del grande pubblico come vampiri e lupi mannari fanno da sempre, gli zombie barcollano costantemente da un medium all'altro, si muovono con stanchezza, restano indietro, ma non mollano mai. Prima o poi arrivano, in massa, conquistano la preda e la fanno a pezzi, per poi tornarsene mestamente nel loro sfondo anonimo. L'attuale epidemia è forse la più grave di tutti i tempi, perché da qualche anno a questa parte sta contagiando ogni singola forma espressiva del pianeta. Max Brooks e Stephen King hanno provato a donar loro dignità letteraria. Danny Boyle, Edgar Wright e Zack Snyder hanno guidato la carica al cinema, spianando la strada per il ritorno dalla tomba di George Romero. Ma è Robert Kirkman, velocemente raggiunto dal compagno d'armi Charlie Adlard, ad aver propagato il morbo nel migliore dei modi, svelando al mondo una verità che in realtà tutti conoscevamo: il miglior film di zombie è quello che non finisce mai, che racconta di un'apocalisse infinita propagata nel tempo. Che parla di esseri umani alle prese con la muta disperazione di un male che non può essere sconfitto e che ha ribaltato la società da cima a fondo, invertendo la catena alimentare, trasformando i dominatori in prede a malapena capaci di sopravvivere, raccontando di come le bestie che siamo vengano fuori quando non c'è più altro da fare.

Da sette anni, Robert Kirkman, che con *The Walking Dead* e *Invincible* si è imposto come uno fra i migliori cervelli partoriti in questo decennio dalla scena fumettistica mondiale, racconta le vicende di un vice-sceriffo sopravvissuto suo malgrado, e di tutta l'umanità che si ritrova a ruotargli attorno. Ed è solo normale che da questa fonte arrivi il primo vero sbarco in grande stile del morto vivente in televisione, unico ambito ancora relativamente vergine dalla fame di carne viva. Kirkman ha sempre detto che un film basato sulla sua serie non





avrebbe avuto alcun senso e ha sempre spinto perché si giungesse al naturale sbocco televisivo. Fallita la carta NBC, si è puntato altrove, ma sempre a braccetto con il fin dall'inizio coinvolto Frank Darabont. Uomo di cinema, esperto nel saper cogliere e far anzi sbocciare lo spirito delle opere a cui si ispira (i casi de *Le ali della libertà* e *The Mist* stanno lì a dimostrarlo), il caro Frank aveva dalla sua anche la gavetta da sceneggiatore su horroracci come *Nightmare 3: I guerrieri del sogno* (tutt'altro che disprezzabile) e *La mosca 2* (lasciamo perdere), ma soprattutto un amore spasmodico per *The Walking Dead*. A questo si sono aggiunti il coinvolgimento stretto dello stesso Kirkman, produttore esecutivo e sceneggiatore part-time, e la voglia di dare vita a una serie che rispettasse cardini, atmosfera, spirito dell'opera originale, riuscendo nel contempo a sorprendere con un racconto dotato di vita propria.

Premesse esplosive, insomma, capaci di scaldare il cuore. Premesse esplosive che grazie al network AMC, che con *Breaking Bad* ha già ampiamente dimostrato di non farsi problemi ad affondare il coltello, si stanno tramutando in una fantastica realtà. L'autunno 2010 è infatti il momento in cui, dopo la divertente ma un po' spuntata parentesi brit pop di *Dead Set*, miniserie tanto ambiziosa sulla carta quanto ordinaria nei fatti, i morti viventi invadono anche il piccolo schermo. E con l'intenzione di rimanerci a lungo, a giudicare dagli ascolti record di un episodio pilota che ha saputo spazzare via qualsiasi dubbio o preoccupazione. Il *The Walking Dead* televisivo, perlomeno dal primo paio di episodi, sembra essere il miglior adattamento del testo originale che fosse possibile immaginare. Ne ricalca il canovaccio e le trovate più potenti, ampliandole e mescolandole con materiale inedito in una maniera talmente lucida e omogenea da render talvolta difficile cogliere le differenze senza un riferimento diretto.

Approfondisce maggiormente i personaggi, sfruttando tempi e modi







del racconto televisivo, donando loro tratti e pensieri inediti, ma senza tradirne in modo esagerato la natura. Racconta di morti viventi con una cattiveria e un coraggio che non tutti si aspettavano di poter trovare in televisione, ma allo stesso tempo non perde di vista il cuore della faccenda, concentrandosi sui personaggi, raccontando di rimpianti, rimorsi, senso di colpa e rabbia di fronte all'impotenza, poggiandosi su un cast splendidamente azzeccato e in parte. È grande televisione, germogliata nel migliore dei modi da quella che in origine è grande narrativa.

La prima stagione di The Walking Dead è costituita da sei episodi, trasmessi a cavallo fra novembre e dicembre 2010. Frank Darabont ha pubblicamente ringraziato il network per la scelta di approvare una serie dalla durata tanto breve e non costringere a inutili lungaggini. Visti i ritmi della narrazione, è probabile che questo primo ciclo vada a coprire quanto raccontato nel primo paperback della serie a fumetti, ma al momento di scrivere questo articolo ancora non è chiaro quanto sia stata seguita la traccia originale. Per l'ormai certa seconda stagione, dal raddoppiato numero di episodi, Frank Darabont ha dichiarato di voler prelevare elementi dal secondo tomo a fumetti e inserire in anticipo il fondamentale personaggio di Michonne. Non ci è dato sapere quel che verrà poi e se ci sia l'intenzione di riprodurre in qualche maniera il meraviglioso ciclo che ha accompagnato i lettori per i sette volumi successivi, così come resta da capire in che misura sarà possibile riprodurre su schermo l'allucinante tasso di mortalità che caratterizza il fumetto e che è parte integrante della sua potenza, della sua capacità di strapparti il cuore e masticartelo davanti agli occhi. Ma la verità è che bisogna avere fiducia: le persone al lavoro sono quelle giuste e i risultati, per il momento, danno loro ragione.

Chiudiamo con qualche considerazione sul travagliato approdo della serie in Italia, anticipato da grande battage pubblicitario e dal fascino



della trasmissione in quasi contemporanea mondiale – ma senza rinunciare al doppiaggio – e funestato dall'oscuro spettro della censura. Per l'intera settimana successiva alla trasmissione dell'episodio pilota, si è fatto un gran parlare del mezzo disastro compiuto da Fox TV. Sul network italiano – così come, a quanto pare, presso tutti i partner di AMC al di fuori di Stati Uniti d'America e Regno Unito – è infatti andata in onda una versione abbreviata di circa venti minuti rispetto a quanto visto in patria. Non è stato semplice chiarire se la cosa sia stata figlia di decisioni operate a monte, dall'America, o se sia derivata da scelte di censura sul fronte locale, ma pare che l'edizione ridotta sia stata fornita proprio da AMC ai vari partner, e in molti pensano che si tratti di tagli operati per forzare l'episodio all'interno del classico format da 45 minuti. La chiacchiera sull'argomento ha raggiunto livelli tali da oltrepassare i confini dei circoletti di appassionati e raggiungere perfino il regno della stampa generalista, costringendo Fox TV a correre velocemente ai ripari. Sul proprio sito ufficiale, in risposta ai commenti di spettatori inviperiti, il network ha inizialmente dichiarato di aver trasmesso esattamente quanto mostrato sulle reti americane (falso) e ha subito promesso la successiva trasmissione di una Director's Cut (anche se sarebbe stato più corretto parlare di versione integrale). Interpellato da noi sull'argomento, l'ufficio stampa ha dato risposte un po' vaghe sulle ragioni del fattaccio, pur confermando la poi avvenuta trasmissione della versione integrale. Certo è che, di fronte a una mossa del genere, tutto lo sforzo per accalappiare gli appassionati e combattere la pratica del download illegale, garantendo una visione comoda, in quasi contemporanea mondiale e con opzione per la lingua originale, svanisce in una bolla di sapone: i torrent non operano censure.

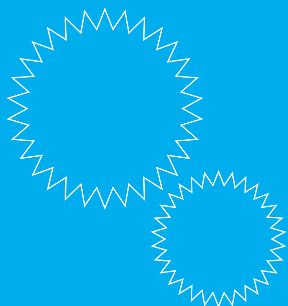


prontuari

di andrea chirichelli

FUTURI ORIE

Se un appassionato di cinema dovesse basarsi solo sulle scarne e mal doppiate produzioni orientali portate saltuariamente nel nostro Paese da distributori pigri e indolenti, dovrebbe giungere alla conclusione che il cinema orientale fa schifo. Invece, come ben sanno coloro che si recano annualmente in pellegrinaggio a Udine, al Far East Festival, si tratta di una delle cinematografie più dinamiche del mondo. Ecco quindi un prontuario per andare sul sicuro e recuperare dieci film orientali recenti ma mai distribuiti in Italia, il cui giudizio varia tra il bellissimo e il capolavoro assoluto...





SUMMER

O per

NTALISTI

di Mamoru Hosoda

Summer Wars racconta le vicende di Kenji Koiso, giovane studente genio della matematica, prodigioso in tutto ciò che è "digitale", ma un autentico disastro quando si tratta di relazionarsi con altre persone. Il suo regno è Oz, una sorta di mondo virtuale simile a *Second Life*, nel quale esprime appieno le proprie potenzialità e il proprio talento. Quando Oz viene "craccato" da un pericoloso hacker, Kenji, con l'aiuto di tutta la famiglia, si trova a dover risolvere la situazione.

Hosoda, che già si era fatto notare con l'eccellente *The Girl Who Leapt Through Time*, mescola in *Summer Wars* vita reale e digitale, battaglie combattute attraverso computer e tradizioni squisitamente giapponesi. Il maggior budget a disposizione gli permette di creare delle sequenze magnifiche, che dimostrano la sua straordinaria inventiva, ironia e intelligenza, e lo confermano come eccellente narratore. A stupire è però l'equilibrio e il realismo con il quale è trattato un tema particolarmente scottante in Giappone, ovvero quello del progresso tecnologico.

WARS



di Hae-jun Lee

Una rilettura originale, onirica e romantica della storia di Robinson Crusoe e forse la più bella storia d'amore raccontata negli ultimi anni. Il protagonista decide di suicidarsi buttandosi nel fiume Han, a Seoul. Invece di morire finisce su un isolotto che si trova esattamente al centro del fiume. La civiltà è a un passo, ma lui, non sapendo nuotare e non avendo modo di comunicare, resta prigioniero. Prima le prova tutte per tornare "nel mondo", poi capisce di stare meglio lì e si organizza.

Lei, Hikikomori, vive chiusa in casa e passa le giornate aggiornando il suo blog ma un giorno, con la sua macchina digitale, "scopre" il naufrago e inizia a "parlare" con lui nei modi più disparati. Idea semplice ma realizzata con quel mix di ironia, assurdità e leggerezza che solo il cinema orientale riesce a esprimere al meglio, il film é una bella storia di catarsi e palingenesi, con un happy end intuibile fin dai primi minuti ma non per questo meno gradevole. Metafore a iosa, messaggio chiaro, regia impeccabile e attori fantastici.

ONTHEMOON

CASTAWAY



di Chan-sang Lim

Sung Han-mo è un barbiere particolare, poiché vive nel quartiere del Presidente. Dopo elezioni truccate viene chiamato alla Casa Blu per diventare il barbiere personale del Presidente, diventando protagonista e testimone di una buona fetta di storia coreana.

Il film ammicca spesso e volentieri a *Forrest Gump*: il protagonista tonto ma buono, realtà e finzione che si mescolano, momenti comici che si alternano ad altri drammatici, background creato da eventi storici sui quali non viene espresso alcun giudizio morale. Di diverso c'è l'approccio alla storia, che valorizza i piccoli dettagli ed il ritmo con il quale viene raccontata la vicenda, più lento e compassato rispetto alle controparti occidentali. Kang-ho Song, come al solito, è semplicemente meraviglioso e assolutamente perfetto per la parte.

THE PRESIDENT BARBER



di Tetsuya Nakashima

Straordinario ed inclassificabile. Come in tutti i film orientali ben fatti, è impossibile relegare l'opera a un solo genere, visto che in essa convivono dramma, commedia, thriller, musical e melò. Tetsuya Nakashima racconta - con una regia colorata e capace di alternare momenti solari ad altri di rara cupezza - la storia di Matusko, ragazza normale con "superproblemi" e bersagliata da una sfiga cosmica che la porta a subire ogni sorta di vessazione dal destino. Da casta insegnante a dea del sesso, da voluttuosa amante a improbabile barbona, Matsuko é una fenice che rinasce una, dieci, cento volte salvo terminare definitivamente il proprio volo nel più inaspettato dei modi. Miki Nakatani è immensa, così come la colonna sonora, firmata dall'italiano Gabriele Roberto.

memories of MATSUKO



JOINT SECURITY AREA

di Chan-wook Park

Sul confine che separa le due Coree, quattro soldati capiscono che nonostante la tensione si può essere amici, anche se si rischia di pagare questo sentimento con la vita.

Film trifronte: inizia come un thriller giudiziario sulla falsariga di *Uomini d' Onore*, prosegue con una meravigliosa parte centrale che abbassa i toni fino a trasformare il film in una commedia a volte amara, a volte brillante (la sequenza dello scambio dei doni tra i soldati é memorabile) e si chiude con un retrogusto amarissimo, solo mitigato dalla flebile speranza che gli uomini di buona volontà possano ambire ad un futuro migliore. Attori tutti sopra l'eccellenza, con scene corali da antologia. Script bello, teso, valorizzato da una regia asciutta, senza inutili fronzoli e sempre capace di tratteggiare i caratteri dei personaggi con cura e precisione certosina.



MEMORIES OF MURDER

di Joon-ho Bong

I miglior thriller degli ultimi dieci anni. Un film denso, tesissimo, clamoroso nel suo mescolare elementi classici del thriller con contaminazioni pescate da generi diversi, dal noir alla commedia, dal film di denuncia politica all'action. Regia favolosa con almeno una mezza dozzina di sequenze che - se prese singolarmente - giustificano la carriera del regista che le elabora: la cava, l'inseguimento del ragazzo ritardato, il finale spiazzante e beffardo, l'incipit che richiama le atmosfere di *Riflessi sulla pelle*, film anch'esso caratterizzato da una fotografia eccezionale.

Song Kang-ho conferma la sua capacità ineguagliabile di riempire la scena con la sola, camaleontica, presenza. Il suo modo di presentare il detective rozzo e idiota, ma tutto sommato armato di buona volontà, che gira a vuoto per tutto il film è sensazionale. Visione imprescindibile.



THIRST

di Chan-wook Park

Il film che riporta pienamente Chan-wook Park agli splendori della trilogia della vendetta (*I'm a Cyborg, But That's OK* aveva delle idee interessanti, ma nulla davvero capace di bucare lo schermo). Al solito, oltre all'originalità nello sviluppare un tema trito e ritrito, dei suoi film colpisce sempre la pulizia delle inquadrature e la sapienza nel mettere in scena sequenze complesse (quella del prefinale durante la partita di Majong è eccezionale per costruzione e realizzazione).

Song Kang-ho è forse il migliore attore orientale vivente, la sua capacità di dare vita e spessore a personaggi così diversi, è propria dei Grandi, ma piace tantissimo anche Kim Ok-bin, sensuale, spietata e al tempo stesso fragile e incerta. Miglior film vampiresco (e non solo) degli ultimi anni, dietro solo all'inarrivabile *Lasciami Entrare*. E tanti saluti a *Twilight*, Bella e compagnia...brutta.



ACCIDENT

di Pou-Soi Cheang

Breve, compatto, emozionante, dotato di una sceneggiatura a orologeria, con tutti i classici parametri di valutazione che variano dal molto buono all'eccellente. A dirla tutta la scena finale riprende quella "da deus ex machina" che aveva elaborato Brian de Palma nel misconosciuto ma valido *Femme Fatale*, chiaro però che qui quello che c'è prima è di ben altro livello.

L'idea di base è davvero originale, ma la realizzazione pratica degli incidenti é qualcosa di sopraffino, i primi venti minuti e tutto il finale sono da vedere col fiato sospeso. Al solito gli attori di questi Paesi hanno una innata capacità di lavorare di sottrazione, levando agli sceneggiatori l'onere di far loro spiegare a parole quello che riescono tranquillamente a fare percepire con una sola espressione/occhiata.



di Ji-woon Kim

Omaggiare il cinema di Sergio Leone e quello di Kurosawa, mantenendo al tempo stesso un'impronta originale e assolutamente riconoscibile. Il miracolo riesce a Ji-woon Kim, che dirige tre attori in stato di grazia in un feulleiton d'altri tempi in cui sparatorie, dialoghi da applausi e arti marziali si mescolano con elementi pescati da tre o quattro diversi generi cinematografici.

La larghezza di mezzi spesi si vede in ogni inquadratura: banditi gli effetti speciali, si va a nozze con scenografie mozzafiato, costumi dai cromatismi surreali e valori produttivi altissimi, fotografia e montaggio in testa. Certo, è "solo" una caccia al tesoro, ricca di inseguimenti, siparietti comici e un ritmo forsennato, ma quanti altri film possono vantare una durata superiore alle due ore e mezzo e la capacità di farle trascorrere in un batter d'occhio? Un'esperienza visiva indimenticabile e il migliore omaggio possibile al genere degli spaghetti western.

THE GOOD THE BAD THE WEIRD



di Shion Sono

La prova del nove per chiunque voglia sperimentare il cinema orientale nella sua forma più estrema: 4 ore di durata, una storia assurda, personaggi bizzarri, una messa in scena che alterna toni da melodramma romantico a trovate tipiche della commedia demenziale, che passa dalla feroce e iconoclasta satira sociale all'azione frenetica, a volte spingendosi persino nello splatter. Il tutto condito con un pizzico di sesso e religione.

Sopravvissuti? L'odissea di Yu, il protagonista alle prese con un padre fondamentalista e la giovane Saori, prostituta in cerca di redenzione ma non troppo, è quella dello spettatore, che viene trascinato in un vortice di follia senza limiti. Opera complessa, citazionista ed eccessiva, ma proprio per questo da sperimentare a tutti i costi.

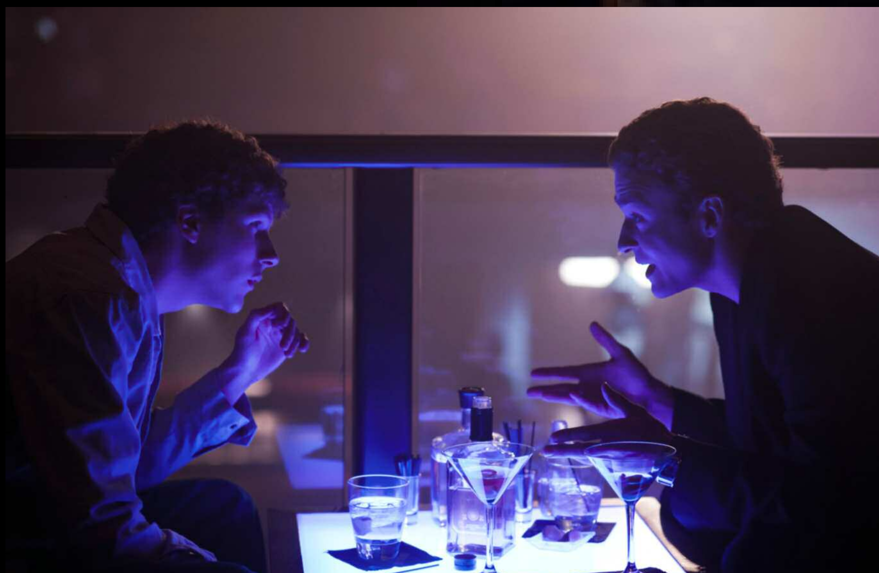
love EXPOSURE

THE SOCIAL NETWORK

NASCITA DI UNA NAZIONE

DI ANDREA CHIRICHELLI

REGISTA
DAVID FINCHER
SCENEGGIATORE
AARON SORKIN
PRODUTTORE
DANA BRUNETTI, CEÀN CHAFFIN, MICHAEL DE LUCA, SCOTT RUDIN
ATTORI
JESSE EISEMBERG, JUSTIN TIMBERLAKE, ANDREW GARFIELD
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE





A volte, dietro alle imprese più incredibili ci sono le motivazioni più elementari. Quello che mezzo miliardo di persone usa quotidianamente per farsi i cazzi altrui, pardon, per restare in contatto con amici e parenti lontani, è uno strumento nato per vendicarsi di una ex fidanzata rompicoglioni.

Sgombriamo il campo dai dubbi: The Social Network, scritto da Aaron Sorkin (Studio 60 on the Sunset Strip) e diretto da David Fincher, NON è un film su Facebook. Non in senso stretto, almeno. E' invece un interessante apologo sull'avidità, sulle scorciatoie e i compromessi che si devono affrontare per raggiungere il successo, sul Sogno Americano, declinato secondo il verbo della Silicon Valley. Più che "definire una generazione", come è stato scritto in America, The Social Network sta al cinema attuale come Wall Street (il primo, quello con Douglas/Gekko cattivo e il telefonino da un chilo e mezzo) stette al cinema degli anni '80. Certo, Gekko si muoveva su auto di lusso, si circondava di donne bellissime, dileggiava stipendi da mezzo milione di dollari all'anno e girava con l'aereo personale.

Zuckerberg/Eisenberg, invece, è davvero un nerd fino al midollo. E i soldi, a quanto pare, non l'hanno cambiato molto. Al di là dell'Oceano Atlantico The Social Network ha fatto faville: successo meritato? La perfezione non è di questo mondo ma sì, stavolta Fincher ha colpito il bersaglio.

La grandezza di The Social Network sta nella rappresentazione dei personaggi principali e nell'interpretazione degli stessi da parte di un cast eccellente. Jesse Eisemberg aveva già dato spesso prova di una versatilità fuori del comune: Zombieland, Adventureland, The Haunting Party lo avevano fatto conoscere al grande pubblico, ma è con il suo Mark Zuckerberg che arriva la promozione in Serie A. Nonostante abbia una faccia "da buono", peraltro piuttosto somigliante all'originale, riesce alla perfezione ad incarnare in due ore un personaggio dalla personalità multipla: il genio in-





compreso in lotta con sé stesso ed il mondo, l'arrampicatore sociale desideroso di vendetta, il nerd alla ricerca della legittimazione a tutti i costi.
Non c'è nulla di raffinato od elegante nelle azioni di Zuckerberg, nessun ideale, etica o ammiccamento politico: tutto sommato, non lo si può nemmeno considerare il "villain" di turno, al massimo un ragazzetto decisamente bastardello.

Di fronte ad una personalità così ingombrante, tutti gli altri personaggi rischierebbero di scomparire. Eppure, nonostante l'effetto Zuckermberg travolga tutto e tutti, risultano molto convincenti sia Justin Timberlake, nel ruolo di Sean Parker, fondatore di Napster nonché sobillatore del nostro eroe, che il futuro "teen Spider-Man" Andrew Garfield, che impersona al meglio il triste e vagamente deprimente Eduardo Savarin, amico tradito, *cornuto e mazziato*. Un po' deboli appaiono invece i personaggi femminili, più per ragioni legate alla sceneggiatura che a causa delle performance delle poche ma talentuose attrici presenti (come Rooney Mara, prossima Lisbeth nel remake americano della trilogia *Millenium*). Che Fincher e Sorkin vogliano dimostrarci che, per quanto ricchi e famosi, i nerd saranno sempre condannati a non combinare nulla di buono con le ragazze?

The Social Network ha un ritmo compassato: non ci sono momenti di tensione vera e propria, nessun morto, serial killer o figure davvero borderline. La regia di Fincher è senza sbavature e senza eccessivi orpelli, cosa strana per un artista che ha fatto dell'estetica, a volte fine a sé stessa, uno dei suoi punti di forza. I personaggi sono costruiti con verosimiglianza, e, nonostante *The Social Network* non sembri così diverso rispetto ad una puntata di un buon legal drama televisivo, esprime una sua precisa identità e cifra stilistica. Ben fatto Fincher, we like it.



> La grandezza di The Social Network sta nella rappresentazione dei personaggi principali e nell'interpretazione di un cast eccellente



FOUR
LIO





QUATTRO SUICIDE BOMBER ENTRANO IN UN FISH AND CHIPS

DI GIOVANNI DONDA

REGIA
CHRISTOPHER MORRIS
SCENEGGIATURA
CHRISTOPHER MORRIS, JESSE ARMSTRONG, SAM BAIN, SIMON BLACKWELL
PRODUTTORE
MARK HERBERT, DERRIN SCHLESINGER
ATTORI
RIZ AHMED, KAYVAN NOVAK, NIGEL LINDSAY
NAZIONE
UK
VERSIONE
ORIGINALE

NS

Negli anni '90 Chris Morris avrebbe potuto maledire la regina d'Inghilterra e Channel 4 avrebbe comunque trasmesso il suo episodio di *The Day Today*. Oggi metterebbe sulla difensiva i produttori televisivi come neanche un Grillo o una Guzzanti in Italia. È importante, però, conoscere il suo manifesto ancora prima del suo *Four Lions*. Perché è facile fraintendere lo scopo ultimo di una commedia inglese su quattro suicide bomber alla volta della maratona di Londra. In puro stile Morris (e di *stile* è doveroso parlare), la satira di *Four Lions* non sdrammatizza, ma esorcizza.

Lo fa con la saggezza unica dei grandi, quelli che diffondono verità in formato sorriso. Il compatriota Sacha Baron Cohen, a confronto, è un bove in un negozio di porcellane. In tre anni Chris Morris ha ricercato la materia in lungo e largo, non tanto per stupire il pubblico con effetti pirotecnici (inclusi anche loro, comunque), quanto per pararsi il culo. Del resto *Four Lions* scherza pericolosamente vicino ai santi, sapergli fare il pelo è impresa che va studiata con squadra e righello.

Così, fare la conoscenza dei quattro jihadisti di Sheffield alle prese con i preparativi per il grande botto, non ispira odio né controversia. Se non quella di chi non riesca a vederci delle persone dietro a questi leoni. Una raggelante pietà, casomai. E in questo, il quadro familiare di Omar (la 'mente' del gruppo) è forse l'apice della produzione Morris.

Perché fra risate grasse, magre e alcune anoressiche, non ce n'è una che non lasci il più amaro fra i retrogusti. Fra la miopia mentale, ancor prima che fisica, di un cecchino e i maldestri camuffamenti di un bombarolo in cerca di acqua ossigenata, *Four Lions* è una commedia che fa male. Ma se è vero che il medico pietoso fa la piaga puzzolente, Chris Morris, da novello *Patch Adams*, riesce a rifilarci il rimedio più portentoso per esorcizzare la paura. Alla fine, più che per quattro temibili leoni, capisci di stare ridendo per un branco di idioti.



regista
Guillaume Canet

sceneggiatore
Harlan Coben, Guillaume Canet, Philippe Lefebvre

produttore
Alain Attal, Luc Besson, Pierre-Ange Le Pogam, Mehdi Sayah

attori
François Cluzet, Marie-Josée Croze, Kristin Scott Thomas

provenienza
Francia

versione
originale

NE LE DIS À PERSONNE

di Matteo Ferrara

Ditelo a tutti. Sarebbe inutile chiedersi le ragioni per cui la distribuzione italiana abbia deciso di lasciare in un cantuccio un film come Ne le dis à personne. Voi, però, non lasciatevi scoraggiare, guardatelo e poi parlatene con tutti. Dategli l'attenzione che merita, perché il giovane Guillaume Canet è riuscito, alla sua seconda esperienza dietro la macchina da presa, a girare con perizia ed eleganza un film che vi terrà incollati allo schermo dall'inizio alla fine.

Dal soggetto originale dell'americano Harlan Coben (Tell No One, romanzo del 2001 con ambientazione newyorkese e non francese), Canet tira fuori un thriller con chiazze noir assolutamente di prima classe, ottenendo la nomination a ben nove premi César, di cui quattro portati a casa con merito dal cast (miglior regista, attore, montaggio, musica), e l'apprezzamento unanime di critica e pubblico, che rende ancora più assurda la scelta di non distribuirlo qui in Italia.

Alexandre Beck (François Cluzet) e Margot Laurentin (Marie Croze), che condividono un amore talmente puro che nasce dalla loro infanzia, si recano come ogni anno al lago Chairmain per celebrare il loro anniversario, aggiungendo una tacca al disegno, inciso in tenera età nella corteccia di un albero, di un cuore con le loro iniziali. Otto anni dopo, un Alexandre vedovo conduce la sua vita da pediatra portandosi dentro la ferita mai rimarginata della morte della moglie, una ferita che per Beck diventa un enorme squarcio da riempire con la verità, o forse con molto di più.

Arricchito da una colonna sonora che accompagna in maniera eccellente i silenzi colmi di tensione o adrenalina - notevole la sequenza della fuga del protagonista, probabilmente una delle migliori della storia del cinema recente - e dalla chitarra elettrica di Mathieu Chedid registrata improvvisando durante la sua prima visione della pellicola, Ne le dis à personne racconta di omicidi, amore, verità e giustizia. E lo fa maledettamente bene. Ditelo a tutti.



urban cartography

AMV

PART II / THE METRO

ALEX VARANESE SEPTIEMBRE 2010

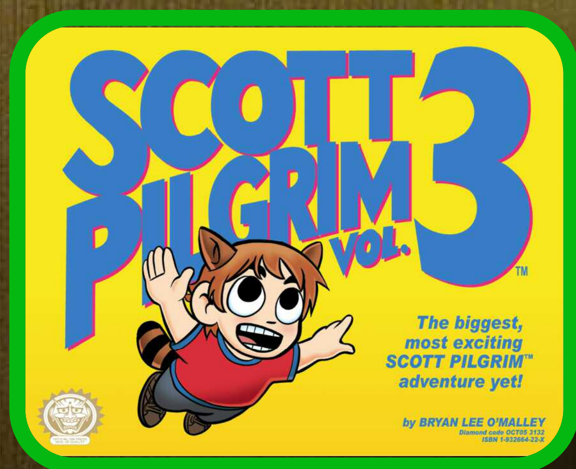
Sc
Pilgrim



ott

SCOTT PILGRIM. METTERSI IN GIOCO, SUL SERIO

DI EMILIO BELLU



Scott Pigrim nasce dalla matita di Brian Lee O'Malley nel 2004, in Canada. Scott è un buono a nulla la cui unica attività di rilievo è suonare il basso in una band di scarso successo, i Sex-Bo-Bomb. Ma tutto cambia il giorno che incontra Ramona Flowers, una ragazza misteriosa che si è appena trasferita da New York. Scott si innamora perdutamente di lei, ma scopre che il suo passato è molto ingombrante: l'unico modo per diventare il suo fidanzato è sconfiggere i suoi sette ex in una serie di sfide all'ultimo sangue. Questa premessa assurda dà vita ad un'epica a metà strada tra manga stile *Ranma 1/2* e un film di Wes Anderson. La serie è un capolavoro che miscela alla perfezione quotidiano e fantasia in un vortice di eventi memorabili.

Ma *Scott Pigrim* va molto oltre il fumetto. L'epica di Scott ha una struttura simile ad un gioco di ruolo giapponese: ogni esperienza regala punti che permettono di crescere, ogni fallimento danneggia l'evoluzione dello spirito. Ma perché questo succeda, i protagonisti devono affrontare un'avventura. Prima di conoscersi, Scott e Ramona non hanno la minima idea di quello che possono fare nella vita. Si trascinano in un mondo che dà poche dritte per capire quale sia la direzione migliore per affrontare il futuro. Insieme si lanciano alla ricerca di punti esperienza. O'Malley gioca sulla metafora pagina dopo pagina, citando *Sonic*, *Mario*, *Final Fantasy* e molti altri videogiochi storici.

Poco dopo l'uscita del primo volume, Universal contatta Edgar Wright, reduce dal successo di *Shawn of the Dead*, e propone al regista di curare un adattamento cinematografico del fumetto. Wright e O'Malley, artisti da sensibilità molto vicine, hanno sviluppato il film insieme agli ultimi volumi della serie. Il risultato, *Scott Pilgrim VS. The World*, è uno degli spettacoli più incredibili che abbiano graziato il grande schermo da quando è stata inventata la macchina da presa.





Wright non usa mai la stessa inquadratura due volte: il film si muove a velocità straordinaria, ogni scena è un piccolo capolavoro di inventiva, esplora soluzioni visive senza mai dare per scontato nulla. È un lavoro paragonabile alle visioni dei fratelli Wachovski, con la differenza che Scott Pilgrim è pieno di humour, non prova a prendersi sul serio. Anche qui, l'immaginario del videogioco è parte integrante della narrativa: il film si apre su un logo Universal in stile otto bit, e sulle note dell'introduzione di Zelda: A Link to the Past.

Vedere opere di questa portata occuparsi di videogiochi in maniera così seria ed efficace è quasi straniante. Ma è più stupefacente che questo non succeda più spesso. Un numero enorme di persone dai trent'anni in giù hanno convissuto con i videogiochi ogni giorno, il medium è parte fondante della cultura popolare. O'Malley ha guardato il mondo in cui è cresciuto con occhio lucido, senza ascoltare chi vede nel videogioco un passatempo poco importante. Wright fa lo stesso dai tempi di Spaced. Lentamente, una nuova generazione sta salendo sul palco e comincia a raccontare l'importanza di un medium che è già oggi parte fondamentale di miliardi di vite.

Il videogioco tratto dalla serie è a sua volta un omaggio al passato del medium, ripropone lo stile dei vecchi picchiaduro a scorrimento stile Double Dragon e River City Ransom per raccontare la lotta di Scott contro i sette fidanzati di Ramona nel modo più spettacolare possibile. Anche qui l'esperienza è fondamentale: Scott acquisisce progressivamente nuove abilità man mano che si avanza nel gioco. Il sistema è bilanciato abbastanza bene, l'esperienza è solida e appagante. La ciliegina sulla torta è la colonna sonora stile 16-bit curata dagli Anamanaguchi, spettacolare.

Se leggete questa rivista, Scott Pilgrim è l'opera che potrete conservare per il resto della vostra vita per ricordarvi da dove venite e come siete cresciuti. È un mondo da esplorare in tutti i suoi dettagli, in tutti i medium possibili.





“SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD Č UNO DEGLI SPETTACOLI PIŮ INCREDIBILI CHE ABBIANO GRAZIATO IL GRANDE SCHERMO DA QUANDO Č STATA INVENTATA LA MACCHINA DA PRESA”

esprit de

UN STE ADY CA M

FILOSOFIA E TECNICA DEL CINEMA A COSTO ZERO. ATTRAVERSO GLI OCCHI DI *HIVE DIVISION*



...e finesse

di Valentina Paggiarin

Non ci lamenteremo del disastroso panorama del cinema italiano. Non ci accaniremo contro film di scarsa fattura e senza alcuna levatura. Non perderemo tempo a piangere la morte dei maestri di un tempo.

Racconteremo, invece, di chi ci sta provando, di chi sta imparando il mestiere di fare sognare gli altri. Parleremo di piccoli artigiani del cinema che vogliono trasformare la passione in professione. Diremo di gente che crea e tiene unite squadre di persone capaci, di gente che ancora ha dei sogni e voglia di fare, che fatica, si impegna, sbaglia, migliora e porta a termine i progetti con caparbietà e talento.

Il Guerrilla Filmmaking è uno dei fenomeni più democratici, meritocratici, diffondibile e auspicabile degli anni di Internet. È la possibilità di alzarsi dalla sedia del pubblico e di sedersi su quella del regista. È la protesta attiva e costruttiva di chi vede le cose andare in una brutta direzione e non si limita a una scrollata di capo, ma si mette in gioco in prima persona per mostrare che si può e si deve tentare di cambiare. Nel cinema, come nel resto.

Mi chiamo Valentina Paggiarin e sono autrice e producer di Hive Division. Su **Players** racconterò di ragazzi e ragazze appassionati di cinema, della loro visione della settima arte e delle opere creative che regalano al mondo, grazie alle quali stanno cambiando le carte in tavola del cinema contemporaneo e grazie alle quali, senza dubbio, stanno lasciando un segno indelebile del loro passaggio.

esprit de geometrie

di Giacomo Talamini

Non parleremo di filmmaking in termini generali. Via quegli occhiali dalla punta del naso, via quella sciarpa sventolata come un passaporto per l'arte. Non ci interessano la teoria del montaggio russo e la rivoluzione del sonoro, non più di quanto a un ingegnere nucleare interessino le notti mesozoiche passate a scheggiare una selce, nell'attesa di una scintilla.

Racconteremo, invece, di *come* la modernità possa calzare addosso all'entusiasmo di chi inizia il suo viaggio. Parleremo di strumenti, tecniche, innovazioni, scorciatoie per l'ottenimento di immagini e suoni interessanti. Lo tsunami che negli anni '60 ha creato le garage band, infatti, ha da tempo raggiunto anche il mondo del cinema e la sua ultima ondata, il web2.0, si appresta a spazzare ogni argine tecnologico che ancora separa chi produce da chi consuma.

Mi chiamo Giacomo Talamini, e sono il fondatore di Hive Division, team internazionale di cittadini del Web dediti al Guerrilla Filmmaking e responsabili del progetto *MGS: Philanthropy*. Il mio ruolo in Hive mi ha messo nella migliore posizione per ammirare al lavoro gli ingranaggi dell'intelligenza collettiva di Internet e della tecnologia consumer che ci circonda. Tramite questa rubrica, con un occhio ai non addetti ai lavori, terrò fedele traccia di cosa popola la cassetta degli attrezzi di chi fa cinema dal basso. Di cosa, tramite la perseveranza, permette di trasformare la passione per il cinema in materia visibile.

mario Vargas Llosa


foto di Dadevoti

L'UOMO CHE PICCHIÒ MARQUEZ

di
Alberto Li Vigni

Esistono diverse categorie di premi Nobel. Quelli dati a coloro che hanno scritto di recente qualcosa di politicamente/socialmente edificante. Quelli dati ai non-europei per far vedere che noi-siamo-multiculturalisti. Quelli dati alle donne. Quelli dati per sorprendere la critica. E infine, quelli dati a un maestro dimenticato.

E' il caso di Mario Vargas Llosa, scrittore, giornalista e saggista peruviano, noto non solo per la validità della sua opera, ma anche per le polemiche riguardanti il burrascoso rapporto con Márquez, l'entrata in politica, l'improvviso abbandono dell'ortodossia ideologica della sua generazione.

Generazione di cui hanno fatto parte alcuni dei più grandi scrittori della nostra epoca – come Julio Cortázar, Lezama Lima, Alejo Carpentier – eterogenei per origini e influenze, sebbene unanimi nel voler raccontare un'America latina divisa tra passato e presente, mitologia e realtà contemporanea, tramite la sperimentazione di nuove forme narrative.

Dopo avere esordito con una raccolta di novelle, I *Capi*, nel 1962 Llosa pubblica il suo primo romanzo, *La Città e i Cani*, con il quale inizia a delineare le caratteristiche essenziali del suo linguaggio: monologhi interiori, molteplicità di punti di vista, linee temporali sfumate, lasciando intravedere una certa preferenza per il modernismo occidentale.

I "cani" del titolo non sono altro che i cadetti del primo anno dell'accademia militare. Un piccolo gruppo, autodenominatosi "Il Circolo", medita di rubare le risposte di un esame. Qualcosa va storto, ma il ragazzo incaricato riesce comunque a scappare. Dopo un breve periodo di omertà, uno dei membri del Circolo decide di indicare il colpevole, venendo però ucciso dal suo stesso compagno. I superiori terranno nascosto l'omicidio, accontentandosi di allontanare il responsabile del furto.

Una esile sequenza di eventi che possiede l'ineludibilità di una tragedia, messa in moto dal destino (la partita a dadi iniziale) e che coglie i



giovani ancora divisi tra riti adolescenziali - la necessità di crearsi un gruppo, i contrasti amorosi, i tentativi di agevolarsi gli studi - e i primi contatti con il mondo reale - le relazioni di potere tra i membri, la morte, l'ipocrisia degli adulti. La gerarchia militare, interessata solamente alla continuazione del proprio, grottesco, ordine, fornisce gli unici valori entro i quali i cadetti si possono muovere.

Il libro ebbe buon successo di pubblico e critica, anche se non poche noie con le autorità. Eguale fortuna fu riservata al secondo romanzo, *La Casa Verde*, lavoro di ben più ampio respiro e che segna la maturità di Llosa. Gli sbiaditi ricordi di gioventù dell'autore tra la città di Piura e la foresta amazzonica si trasformano in un flusso di coscienza di difficile interpretazione, la cui tecnica narrativa si fonde sull'asincronia, sovrapponendo eventi e dialoghi riconducibili a tempi e luoghi diversi. La nostra guida morale in questi grandi spazi dove avviene l'avventura umana – un paesaggio interiore e ambiguo non dissimile da quello di Faulkner – è la ragazza india Bonifacia, strappata alla foresta e poi finita nel bordello del titolo, simbolo della degradazione avvenuta in Perù con la civilizzazione e l'urbanesimo.

La trilogia di capolavori degli anni '60 di Llosa si conclude con *Conversazione nella "Catedral"*, feroce analisi della società peruviana sotto la dittatura militare di Manuel Odría. L'infinita discussione tra due protagonisti, Santiago e Ambrosio, costituisce solamente la struttura su cui adagiare altri colloqui di altri personaggi avvenuti in periodi differenti, in un continuo gioco di rinvii che mantiene indecifrabile sia il potere che il linguaggio.

I primi tre romanzi rimarranno il vertice della produzione dello scrittore, il quale non si esprimerà più a questi livelli, se si esclude *La Guerra alla Fine del Mondo*, che narra dell'epica ribellione della comunità Canudos contro la repubblica brasiliana del diciottesimo secolo.



urban cartography
PART II / THE METRO
ALEX VARANESE SEPTIEMBRE 2010
VISCERA
ONE OF US
24 HOURS
PUBLIC EXILE
NO REPRIEVES
PUBLIC EXILE

the Gramophone



BARE KNUCKLE BOY

di Tommaso de Benetti





Selezionati per voi: **Sad Almost a Winner, My Erotic Sacrifice, The Days of Anger**

Preceduto dallo scandaloso - nel senso più puro del termine - video di Darkroom Friendship e rincarata la dose appena dopo l'uscita nei negozi con le controverse immagini di Sad Almost a Winner, gli Spiritual Front tornano con un disco che in egual modo addolorerà i fan più talebani, avvicinando nel contempo un pubblico fresco e innocente al peccaminoso sound del combo romano.

Affrancata definitivamente dalla scena neofolk con cui è stata identificata almeno fino all'ottimo split con gli svedesi Ordo Rosarius Equilibrio, la creatura di Simone Salvadori non rinuncia però a sguazzare in tematiche note, sebbene riproponendole - nemmeno molto addolcite - in una inedita veste pop che unisce il gusto indolente per la melodia degli Smiths a quanto di meglio la band avesse già offerto nel 2006 con il morriconiano Armageddon Gigolò.

Non c'è molto da parafrasare: i dischi degli Spiritual Front parlano quasi esclusivamente di sesso. Lo fanno, peraltro, declinando l'argomento con una conturbante inflessione bisessuale, ponendola - furbescamente - come cifra distintiva della loro produzione tutta.

Pietra dello scandalo di fan divisi fra l'apprezzamento musicale e il ripudio morale, la carnale schiettezza della band ha dalla sua il vantaggio di affrontare l'argomento in un modo inevitabilmente umano, che molto sarebbe piaciuto a Pasolini.

Ci sono trucchi semplici sotto la superficie di Rotten Roma Casinò, e scoprirli non è difficile. La morrisseyiana German Boys recita testualmente: *"German boys dance with boots on, german boys dance in uniform"*: non esiste pronunciamento più eretico per un pubblico proveniente da un ambiente musicale storicamente tutto marcette militari e tristi ballad su un'Europa che non è mai esistita.

Quello che ne esce è un ritratto ironico e spietato di chi sa di rischiare e se ne frega, eseguito con gusto epico e orchestrale, a tratti intimista, a volte quasi western. Un'orgia pop, così inopportuna, così seducente.

A CAVALLO FRA IL TOUR RUSSO DEGLI SPIRITUAL FRONT - A CUI IL SOTTOSCRITTO NON È RIUSCITO AD ASSISTERE PER UNA SERIE DI QUESTIONI LOGISTICHE LEGATE ALLA LEGGENDARIA FRONTIERA DA ATTRAVERSARE PER RAGGIUNGERE SAN PIETROBURGO - E L'IMPIETOSA DEADLINE DI PLAYERS 00, SIAMO RIUSCITI A RAGGIUNGERE UN DISPONIBILISSIMO SIMONE SALVADORI AL TELEFONO PER FARCI RACCONTARE QUALCOSA SUL NUOVO ALBUM E ANCHE PER TOGLIERCI QUALCHE PRURIGINOSA CURIOSITÀ...

Ciao Simone, partirei da una domanda ovvia: Spiritual Front ha un'identità quasi completamente costruita attorno alla sessualità e all'erotismo, quanto c'è di vero e quanto fa parte di una sorta di gioco con l'ascoltatore e con le sue aspettative? Molte persone sembrano confuse sulla tua...

Sulla mia sessualità?

Esatto.

Guarda, posso dirti che gli altri ragazzi non potrebbero mai rispondere a questa domanda perché sono io che mi occupo dei testi dei pezzi, quindi tutto ruota - se vogliamo - intorno a me. Non credo che ci siano dei grossi giochi, tutte le cose di cui parlo io, fondamentalmente, le vivo. Non ho mai scelto di trattare altri argomenti che non siano me stesso o la mia vita, sarebbe inutile parlare, chessò, di leggende nordiche o di politica come fanno altri gruppi.

Una specie di diario, quindi.

Sì. Non ci sono cose inventate, certo sono proposte in modo più simbolico per essere raccontate attraverso la musica. Preferisco, in un certo senso, addossarmi le colpe di tutto - commenti positivi e negativi - ma che sia *me stesso*. Non ha senso raccontare delle fandonie.

Sei più conosciuto all'estero che in Italia, perché?

Non saprei, è andata che abbiamo iniziato a girare molto all'estero. Forse ancora va il cliché dell'italiano un po' stiloso, che ricorda i film di Fellini o di Pasolini. È quella, tutto sommato, l'immagine che all'estero vogliono avere degli italiani, Berlusconi a parte. Siamo riusciti, credo, a mettere insieme questa immagine, la parte positiva e un po' sardonica dell'Italia; cerchiamo anche di essere onesti, di non fingere nulla e per questo forse veniamo maggiormente apprezzati, con un tipo di musica che mischia folk mediterraneo, sonorità indie e rock. Un crossover che può piacere a tutti. Non c'è necessità di screditare sempre la propria provenienza, basta esportare le cose positive, che ci sono, ovviamente, come ce ne sono di negative.

La band che hai alle spalle non è molto prominente nelle interviste, ci vuoi parlare dei tuoi compagni?

La band è importantissima, lo è stata soprattutto negli ultimi due dischi. Non avrei potuto fare né Roma Rotten Casinò né Armageddon Gigoló senza di loro: vengono da esperienze musicali differenti - metal, rock, stoner - gusti diversi, ma questo fa sì che il sound si arricchisca di ulteriori influenze.

Nel DVD non fai segreto delle tue fonti di ispirazione: Pasolini, Pavese, Majakovskij, ma anche il film *Querelle de Brest* di Fassbinder, censurato in Italia. Nel lungometraggio c'è una scena in cui viene cantata la canzone *"Each man kills the thing he loves"* - Spiritual Front si riconosce in questa tematica?

Quella, originariamente, è una poesia scritta da Oscar Wilde. *"Ogni uomo uccide la cosa che ama"*: è una triste verità. Nel momento stesso in cui hai un amore profondo per qualcosa, cerchi in qualche modo di distruggerla e consumarla per farla tua. C'è anche un altro verso che dice una cosa tipo *"vorrei isolarti affinché tu rimanga mia"*: il meccanismo di auto-


SIMONE SALVADORI

distruzione è insito in ogni essere umano.

In German Boys fai riferimento a un'estetica militare abbastanza stereotipica, poi però in qualche modo la coniughi *a la* Spiritual Front, rendendola in qualche modo oltraggiosa verso un certo pubblico neofolk. Vuoi raccontarci come è nata la canzone?

Hai detto bene, attraverso l'ironia abbiamo rimaneggiato alcune tematiche. Un certo tipo di pubblico è abbastanza omofobo, anche per quanto riguarda il sound. Tra ironia e realtà abbiamo quindi deciso di omaggiare un certo tipo di sessualità, e questi "german boys" erano quelli che più si prestavano alla cosa.

Per il pezzo Overkilled Heart canti insieme a Sonja Kraushofer. In passato hai collaborato con Dope Star Inc., Emilie Autumn, Ordo Rosarius Equilibrio, Naevus, recentemente Spiral69. Premesso che alcune collaborazioni sono qualitativamente eccezionali, l'unico che fa più collaborazioni di te è Anthony Hegarty. Perché lo fai?

Ti dirò una cosa, non è che impazzisca per le collaborazioni. Per un semplice fatto: sono già molto lento a registrare cose mie, quindi fare cose con gli altri...solo quando c'è il gran piacere di farlo.

Lo fai come promozione?

No, no, mi piace, però mi porta via molto tempo. Quando sono persone che stimo o gruppi che mi piacciono lo faccio volentieri. Però dall'altra parte devono veramente spingere. Più mi rompono le palle, più sono portato a farlo [ride].

La cover dell'album è molto particolare, come è nata la collaborazione con Chris Askew e perché hai voluto quel soggetto?

In realtà ho scoperto che a lui piacevano molto gli Spiritual Front, a me piacevano molto i suoi dipinti - tra l'altro è un tatuatore molto quotato, anche se forse non è più attivo. Gli ho chiesto se potevo usare una sua illustrazione come copertina, e lui mi ha detto che me ne avrebbe fatta una ex-novo. Ne siamo stati molto onorati, Chris è un grandissimo artista. Il gatto è un simbolo associato al Colosseo e a Roma. L'avrei valorizzata di più però.

La mia versione si presenta con un gigantesco bollino blu che avvisa i minori di 16 anni dei contenuti del disco...

Ecco. Una copertina torturata da quel bollino orrendo. Obblighi tedeschi, pazienza.

Nel tempo il tuo modo di cantare, ma anche quello di scrivere canzoni, si è modificato notevolmente, inglobando sonorità più wave e anche morriconiane. È un percorso di sola andata o pensi che continuerai comunque a bazzicare l'ambito del cosiddetto "neofolk"?

Spero sia di sola andata.

Però la collaborazione con gli Spiral69 è "vecchio stile".

A me piace quello stile, sia chiaro. Ti dirò, adesso - visto che molte etichette mi hanno chiesto la ristampa dei pezzi vecchi - abbiamo deciso di riarrangiarli e produrli meglio. Cantati alla vecchia maniera, per far felici anche i fan di lunga data.

Nei video per il disco si vedono i tuoi tatuaggi in gran dettaglio, in particolare quello con scritto *"Hated for Loving"*. C'è qualche storia particolare da raccontare?

Quella è bella frase tratta da una canzone di Morrisey - leggermente meno bella - che appunto si chiama *"I Am Hated for Loving"*. Ha una doppia valenza: il fatto di essere criticato per le scelte amorose e sentimentali che fai, e dall'altra parte la situazione di vittima in cui ti ritrovi quanto più ti esponi sentimental-

mente e sessualmente. È sia una frase importante che un omaggio ad un artista che per me è stato fondamentale.

Lasciaci con qualche consiglio: stai ascoltando qualcosa di interessante recentemente, o hai visto film o letto libri che vale la pena recuperare?

Uno dei gruppi che mi piacciono di più ultimamente sono i *The National*. Film, mi metti in crisi...non ho visto niente di nuovo. Però di vecchio ho visto recentemente *Tras el Cristal*, un film spagnolo eccezionale, guardatelo assolutamente (correte a leggere la trama del film su IMDB **ndr**).

> **"Ogni uomo uccide la cosa che ama: e' una triste verita'. Nel momento stesso in cui hai un amore profondo per qualcosa, cerchi in qualche modo di distruggerla e consumarla per farla tua"**



TIZIANO TONIUTTI

di Pietro Recchi

l'uomo vicino alla luna

CON OGNI PROBABILITA', LA MAGGIOR PARTE DI VOI CONOSCERA' TIZIANO TONIUTTI IN VIRTŮ DELLA SUA MILITANZA GIORNALISTICA PRESSO LO STORICO STUDIO VIT, FUCINA DALLA QUALE SONO USCITE AUTENTICHE PIETRE MILIARI DEL GIORNALISMO VIDEOLUDICO ITALIANO. QUELLO CHE FORSE NON SAPETE E' CHE TIZIANO E' ANCHE UN (OTTIMO) MUSICISTA, E CHE RECENTEMENTE HA PUBBLICATO IL SUO ALBUM DI DEBUTTO, "LA CITTA' VICINO ALLA LUNA". NELL'INTERVISTA CHE TIZIANO HA RILASCIATO PER PLAYERS, TROVERETE TUTTI I DETTAGLI CHE HANNO PORTATO ALLA GENESI DEL DISCO, INSIEME A CONSIDERAZIONI SULLO STATO DELL' ODIERNA INDUSTRIA DISCOGRAFICA E A VISIONARIE PROFEZIE SU SOCIAL GAMES APPLICATI AL FUNZIONAMENTO DEI MOTORI DELLE AUTOMOBILI. PRIMA DI AUGURARVI UNA BUONA LETTURA, SEGNALO CHE "LA CITTŔ VICINO ALLA LUNA" E' ASCOLTABILE PER INTERO AL SEGUENTE INDIRIZZO: HTTP://TONIUTTI.BANDCAMP.COM

Da colonna portante della "mitica" redazione di Game Power a musicista il passo decisamente non è breve: hai voglia di raccontarci, per sommi capi, cos'è successo ad Apecar negli ultimi 15 anni e cosa ti ha portato ad incidere un album come "*La città vicino alla luna*"?

Voglia ne ho, bisogna vedere quanto ho tenuto in memoria. A grandi salti: dopo Game Power e poi Zeta, ho accettato un'offerta di Repubblica, tra l'altro in tempi relativamente vicini ma che per come è messo il mercato del lavoro oggi, sembrano lontani millenni. Da là in poi sono stato tra i primi redattori di quel grande progetto che era Kataweb, poi ridimensionato dall'esplosione della cosiddetta grande bolla (che meriterebbe un discorso a parte). Kataweb è ancora oggi una struttura chiave all'interno del Gruppo Espresso: oltre a produrre tutta la parte multimediale di Repubblica.it ha un portale e un canale di tecnologia che seguo direttamente. C'è stato un momento di distacco tra questo lavoro e la mia vita ed è lì che è nato "*La città vicino alla luna*", dopo alcune altre sortite in campo musicale. Qualcuno forse ricorderà gli Arivo, e qualche collaborazione "eccellente" tra cui una, che continua tuttora, con Antonello Venditti. E' un album che ha avuto una lunga gestazione e che pur essendo il primo, è stato scritto dopo quello che sarà il secondo.

Parliamo di influenze musicali: nel disco se ne possono intuire molteplici, dalla scuola pop capitolina fino a Battisti, passando per la new wave/synth-pop inglese, Depeche Mode e New Order su tutti. Qualcosa da aggiungere?

Allora, la scuola capitolina... non vorrei apparire come lo snobbone che non potrei mai essere, ma evidentemente il "suono di Roma" dev'essere qualcosa che sta nell'aria e che è inevitabile respirare, perché non ho mai seguito particolarmente la cosiddetta scena romana. Nell'ultima fase le cose che più mi hanno emozionato sono i primi due dischi degli Elettrojoyce e i lavori più recenti di Niccolò Fabi, che sa emozionare. E poi i Santarita Sakkascia. Battisti è una categoria senza provincia d'origine, inarrivabile. A Roma comunque oltre a quello che passa in radio, si suona di tutto. C'è una scena hardcore molto vispa, e a volte riascolto con gusto i Bloody Riot.
Di certo ho "sentito" di più i Depeche Mode e Battiato, anche se le vere radici sonore credo di averle nel rock americano più che in Inghilterra, tranne i Cure che sono un pallino che ho da sempre. Gli artisti italiani che mi piacciono sono tanti, una su tutti, tra i contemporanei, Elisa. Ma poi alla fine è musica, qualcosa di buono la trovi in tutto, anche nell'impensabile.

Mai come al giorno d'oggi incidere un album è prima di tutto un atto d'amore verso la musica stessa. Detto questo, cosa ti aspetti da "La città vicino alla luna", oltre che alla indubbia soddisfazione di aver inciso un album oggettivamente molto interessante?

Anzitutto ti ringrazio per l'interessante. Da "*La città*" se proprio devo desiderare qualcosa, è che chi lo ascolta ci possa trovare dentro un motivo per non dire "oh no ho buttato un'altra mezz'ora della mia vita". Mi rendo conto che è

the Gramophone

ad inviare buone vibrazioni alle chiappe, al piede che batte il tempo ed eventualmente alla mente. Se riuscisse a fare questo in chi l'ascolta, sarei felicissimo. Per quanto riguarda il discorso "produzione": coi dischi si fanno i soldi anche oggi, solo che li fanno in meno persone. "*La città*" se vuoi te lo puoi ascoltare gratis in streaming, se sei smaliziato lo puoi scaricare gratis senza tante difficoltà e se sei onesto o coscienzioso lo puoi persino acquistare. La cosa incredibile e che non mi aspettavo è che, con i numeri opportunamente contestualizzati, si può dire che il disco stia "vendendo". Sia su Bandcamp che su iTunes, da luglio a oggi le vendite sono in crescita. Un fenomeno interessante perché vuol dire che anche da noi i media sociali, l'unico veicolo di promozione dell'album, hanno una funzione più profonda e complessa di quanto si possa immaginare. Poi se arriverà qualcuno interessato a innaffiare questo semino, come diceva Padre Pupazzi, si vedrà e si valuterà. Il che ci porta presumo alla prossima domanda...

A quanto ho capito, ti sei occupato personalmente di tutti gli aspetti dell'album: dalla stesura dei brani fino alla registrazione vera e propria è tutta farina del tuo sacco. Sei una persona musicalmente "educata" oppure hai avuto modo di imparare tutto ciò che c'è dietro a un disco (ovvero una *marea* di aspetti differenti, e lo dico da "collega") con l'esperienza?

Ho fatto pure la copertina, realizzando dopo qualche settimana che era decisamente "marzulliana". Ma 'Sottovoce' del resto è un'influenza innegabile. Musicalmente sono assolutamente diseducato, ma quello che faccio io, ovvero l'incasinatore, è un mestiere a sé. Ci sono poi ottime persone in grado di sintetizzare, non è successo in questo disco ma è capitato nella preparazione del live, grazie agli ottimi Paolo Strina, Andrea Pozzi, Emiliano Chiocciolini e Eugenio Valente. "*La città*" dal vivo acquista una dinamica che sull'incisione volutamente non c'è, è molto più ricco sonoramente ma meno strutturato. Acquista per sottrazione insomma. Ma nella realizzazione dell'album, un po' di esperienza con la discografia ha certamente aiutato.

La versione digitale dei tuoi brani contiene alcune chicche, come le immagini che cambiano a seconda del brano in ascolto e i relativi testi. La scelta di includere queste cose è stata dettata dalla voglia di arricchire un prodotto in sé un po' "secco" come l'mp3 oppure, più romanticamente, hai voluto ricordare agli ascoltatori come un disco non sia composto esclusivamente dalla musica che vi è incisa?

Mi piaceva l'idea di illustrare ogni brano con un'idea grafica poco definita, ma non povera. Credo che una canzone debba portare chi la ascolta a generare il suo personale momento di visione, cosa che ad esempio un videoclip può impedire perché regala una visualizzazione molto precisa di quel brano. Le illustrazioni danno un colore primario ai brani, e sottolineano la sequenzialità della scaletta come fosse il libretto di un cd, fatto solo di illustrazioni. La versione su Bandcamp è comunque disponibile anche in formati ad alta qualità,

"MUSICALMENTE SONO ASSOLUTAMENTE DISEDUCATO, MA QUELLO CHE FACCIO IO, OVVERO L'INCASINATORE, È UN MESTIERE A SÉ"



the Gramophone

Il tema portante del numero 0 di Players è "Videogiocare a trent'anni". Tiziano, hai qualcosa da dichiarare a riguardo?

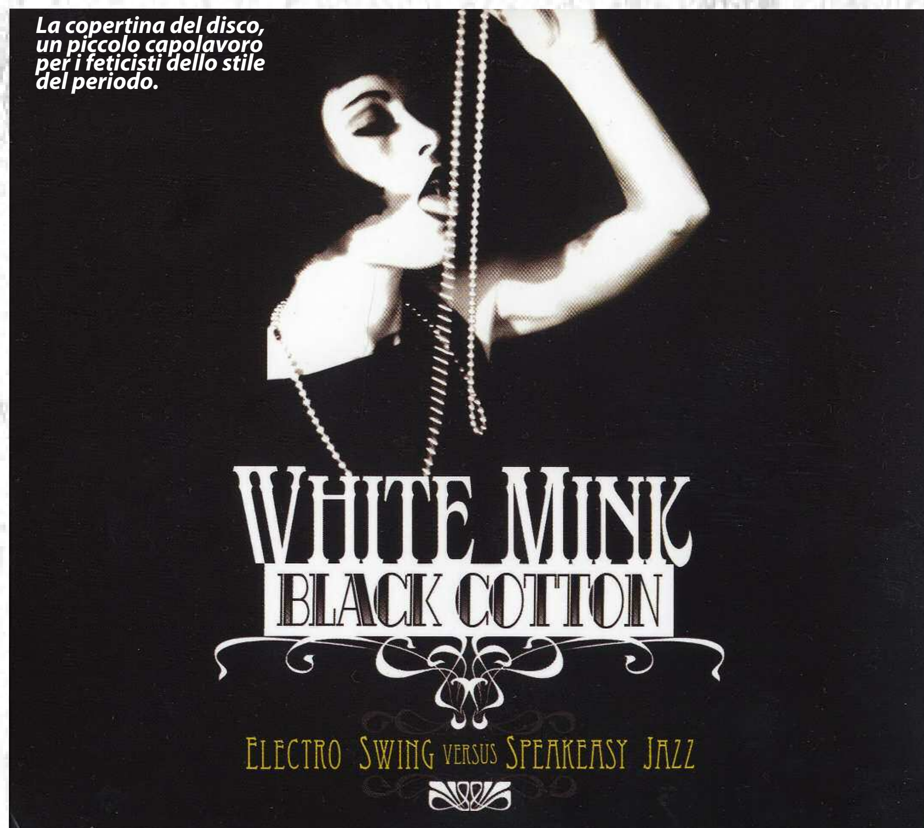
"Veritas filia temporis". I videogiochi sono ovunque e ci dipingono il mondo com'è adesso meglio di quanto lo vediamo. Al di là di quello che è "game" in senso stretto, anche le applicazioni professionali oggi sono molto simili per approccio ai giochi, che hanno contaminato e modificato per sempre il modo di pensare delle interfacce utenti. Un buon lavoro in Photoshop insomma può essere divertente come una campagna in *Halo Reach*. In questo senso, i videogame entrano ogni giorno di più nel quotidiano. Credo che tra un po' guidare la macchina non sarà un'esperienza totalmente scollegata dall'interagire con un universo digitale, con magari un social game collegato al funzionamento del motore. Anche inquinare meno e ridurre il carbon footprint potrebbe diventare un terreno di innesto. Videogiocare insomma è solo una parte di questo mondo elettronico che ci avvolge, è praticamente inevitabile. Specificamente intorno ai trent'anni, l'unico elemento che vedo è la possibilità di tornare indietro col retrogaming e rielaborare l'idea che abbiamo dell'immaginazione e delle sue possibilità di ieri, di oggi e di domani. A smettere non ci penso proprio, se l'evoluzione ci ha concesso un premium è proprio avere un vizio che fa bene!



di Tommaso de Benetti

Electro Swing vs Speakeasy Jazz





La copertina del disco, un piccolo capolavoro per i feticisti dello stile del periodo.

Selezionati per voi: **Gipsy Doodle, Swing Bop, When Hollywood Goes Black & Tan**

Se Rapture non fosse affondata, nei suoi fumosi bar adagiati sul fondo dell'oceano oggi si suonerebbe White Mink : Black Cotton. Immaginatevi un cocktail composto da un addio al celibato in *Mad Men*, Ayn Rand stordita dal troppo scrivere e un concerto dei *Nouvelle Vogue*, poi aggiungeteci alcolici di contrabbando, la voglia di rivalsa della prima Grande Depressione e l'elettronica che fa da colonna sonora alla seconda.

White Mink : Black Cotton, che dello storico club di Harlem aperto all'inizio degli anni '20 ruba non solo il nome, è un'eccezionale operazione di recupero e rielaborazione - chiamarla solo copia e incolla sarebbe ingeneroso - di melodie swing che evocano un passato a 16 frame al secondo, incapace però di rinunciare ai ritmi dei dancefloor odierni. Quelli al di sopra del livello del mare, si intende.

L'anima del progetto, presentato come compilation in formato digipack, è perfettamente riassunta dal titolo: si tratta, all'atto pratico, di due prodotti distinti. White Mink è un disco di mash-up, sample estrapolati da vecchi vinili a 78 giri e integrati in pattern di elettronica ballabile, spesso impreziosita da nuove voci - tutte femminili - che ammiccano e si dimenano riportando alla mente ragazze con il cappello cloche e i capelli tagliati nei celebri stili Eton Crop e Bob.

Il secondo disco, Black Cotton, è invece una raccolta dei pezzi migliori del periodo, rimasterizzati parzialmente per mantenere il feeling "da vinile" che è naturalmente parte integrante del loro appeal complessivo. Fra i nomi da citare ci sono fra gli altri Pee Wee King (con un'anda vagamente da pianobar), Oscar Alemán (potete non conoscere Besame Mucho?) e gli Harlem Hamfats, una band con una voce che deve aver fumato più sigarette di Tom Waits.

Dice una nota sulla serigrafia del CD: "Attenzione, questa compilation migliorerà considerevolmente i vostri gusti musicali". Come dargli torto.

A face in the crowd

Ma 'ndo stai?

tommaso de benetti

foursquare
SPECIAL HERE
Check in to unlock specials, meet up with friends and explore what's nearby.
foursquare.com
@foursquare

Se Foursquare fosse un film, sarebbe il nuovo episodio di *Saw*. Una trappola scintillante ed elaborata, che con complicità vi spinge - appena varcata la soglia di un posto nuovo - a tirare fuori dalla tasca il telefono e a effettuare un check-in. Perché l'idea di Foursquare è tutta lì: fare sapere alla propria lista amici - e a Facebook - dove siete in un momento specifico della giornata.

Per la serie: *ma anche no*. Uno potrebbe chiedersi: perché mai dovrebbe interessarmi la posizione dei miei amici il martedì mattina? E infatti, come per molti servizi di social networking, l'utilità di Foursquare vive e muore sul filo di un equilibrio che molte persone non sono in grado di comprendere e rispettare: fare filtrare poche informazioni sensate e non una valanga di piccoli rigurgiti semanticamente irrilevanti.

Foursquare, disponibile su Android, iOS, Windows 7 Phones, Blackberry e Palm, vi tiene aggiornati con notifiche push su quello che vi succede attorno. Un vostro amico sta pranzando a 500 metri da dove vi trovate? Con Foursquare, raggiungerlo per il caffè è un gesto quasi istintivo. La donna della vostra vita è appena entrata nel locale in cui state passando la serata? Capitare di fianco al suo tavolo - fingendo la pura coincidenza - diventa tutt'altro che impossibile. Ma venire a conoscenza del fatto che vostro cugino si è appena spostato dal bagno al salotto di casa sua è, per dirlo gentilmente, un sovraccarico informativo bello e buono. A questo proposito c'è solo un consiglio da dare: sebbene Foursquare si limiti a notificare gli spostamenti di persone in un raggio di interesse realistico per l'utente (niente pop-up dall'estero o da altre città), è comunque utile avere degli amici che non abbiano una relazione ossessiva con il telefono. Il concept chiave di Foursquare dovrebbe essere, infatti, quello di facilitare gli incontri al volo, non di dar vita a una battaglia all'ultimo check-in, senza curarsi di privacy o buon senso.

Abbastanza sorprendentemente, gli stessi meccanismi di Foursquare sembrano incentivare un uso criminoso dell'applicazione. Come se fosse un videogioco, l'utente guadagna punti e badge (achievement, in altri ambiti) a seconda della quantità e delle coordinate dei check-in effettuati durante la giornata.

I badge si sbloccano per numero di stop, viaggi in barca, posti mai visitati prima: è quindi una semplice conseguenza naturale di questi meccanismi - che includono classifiche e tutto - se troppe persone non resistono all'impulso di strillare al mondo "Io sono stato qui".

Capiamoci: Foursquare può essere

estremamente utile nel weekend o nei momenti di svago, ma se ognuno dei vostri contatti decidesse di utilizzare l'applicazione nel modo sbagliato vi ritrovereste per le mani un telefono quasi inutilizzabile a causa delle troppe notifiche.

Nel campo, peraltro, la concorrenza inizia a farsi agguerrita. E se Foursquare da una parte ha dalla sua almeno un paio di intuizioni brillanti (come la possibilità di diventare "sindaco" di un posto, dopo aver superato il record locale di check-in, e quella di lasciare piccoli suggerimenti ai visitatori che verranno dopo di voi), dall'altra alcune mancanze, come l'impossibilità di annotarsi to-do list che si attivino passando in prossimità di certi posti, o di lasciare indicazioni mirate a un amico particolare, la rendono meno utile di quel che sarebbe lecito aspettarsi. Gli avversari hanno idee potenzialmente vincenti (Gowalla, un altro servizio di geotagging, incorpora dei mini-percorsi sponsorizzati all'interno di aree specifiche e la possibilità di lasciare e ricevere item virtuali in posti reali) o nomi altisonanti, integrazione e supporto (è il caso di Facebook Places o Google Latitutude). Il vantaggio temporale di Foursquare è notevole, ma in ambito tecnologico, si sa, gli utenti saltano agilmente da un servizio all'altro a seconda della convenienza. Da usare quindi senza innamorarsene, e solo con una cerchia ristretta di amici fidati.

L'autore

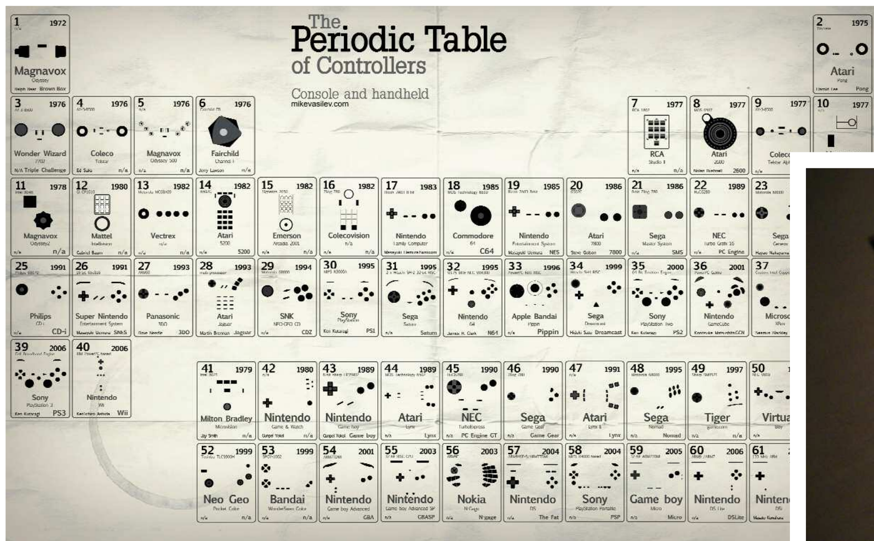
Tommaso De Benetti è stato membro fondatore e colonna portante di Ring, la rivista più amata dai videogiocatori meno rincoglioniti. Qualche tempo fa, esasperato dall'ignavia invincibile degli ormai depressi ringhici, ha lanciato da solo il progetto RingCast (reperibile su iTunes), primo podcast italiano a tema videoludico, a cui comunque la vecchia guardia partecipa a corrente alternata. Gatsu, secondo il nick con cui è solito firmarsi su Internet, attualmente vive e tromba ad Helsinki, tra frotte di bionde ninfomani e sferzate di gelo più o meno devastanti.



ROBERTO TURRINI

Parafernalia cinesi

newbie





The Periodic Table of Controllers

L'internet, questa follia post materialista e anarchica con cui dobbiamo forzatamente convivere, rigurgita contenuti quasi fosse la fantomatica cloaca di Mumbai. Ogni giorno nascono e muoiono centinaia di sedicenti realtà editoriali che hanno la dichiarata pretesa di proporre qualcosa di *nuovo*. L'ormai assodata accessibilità della rete e le innumerevoli risorse gratuite facilmente reperibili online, permettono davvero a chicchessia di reinventarsi critico musicale, redattore videoludico o recensore cinematografico. Blog, forum e siti internet raccolgono quotidianamente migliaia di opinioni, osservazioni e commenti sui più disparati argomenti, senza impedire a nessuno di esprimere la propria opinione. In questo contesto, caratterizzato da nickname e avatar dietro i quali possono nascondersi tanto il fantasma di Indro Montanelli quanto uno dei protagonisti di *Io speriamo che me la cavo* (Marcello D'Orta, 1990), è quasi impossibile distinguere ciò che ha senso da ciò che viene scritto per pura noia, ciò che potrebbe servirci da ciò che è spam, ciò che è frutto di un processo cognitivo da ciò che, invece, nasce come sterile compor-tamentismo.

Il medium videoludico, proprio a causa della sua giovane età, è ancora povero di un approccio filologico conclamato e legittimato ex ante, capace di proporsi come uno strumento interpretativo condiviso, utile alla valutazione soggettiva del prodotto videogame.

Musica, cinema, letteratura e teatro, in quanto mezzi espressivi universalmente affermati, non faticano a trovare spazio nelle rassegne di cultura e spettacolo, ritagliandosi intere pagine sui quotidiani generalisti e di tiratura internazionale. I giochini elettronici, invece, fatto salvo il loro essere confinati alle sempre meno floride riviste di settore, vengono abbandonati alla mercé di qualsiasi utente in grado di effettuare un login, senza che qualcuno si preoccupi di generare e difendere una corrente di pensiero che venga riconosciuta quanto lo sono stati movimenti quali il *Futurismo*, la *Scapigliatura* o il *Neoralismo*. Al contrario, sembra che nessuno, dagli addetti ai lavori a quelli impegnati sulla scena della critica underground, sia realmente interessato all'individuazione di un *significante* sotto il quale raccogliere l'infinità di *significati* di cui ciascun gioco è portatore.

Il paradigma con cui siamo stati abituati a valutare e criticare le differenti opere dell'ingegno umano è ormai vetusto. Arti come la letteratura e la musica, nonostante riescano ancora a stupirci, hanno avuto interi millenni per essere vivisezionate e comprese. OXO ha da poco compiuto cinquant'anni. È ancora un niubbo. Scriveva Cletto Arrighi (1858): "*Quando una parola nuova o sconosciuta risponde perfettamente ad un'idea, ad una condizione, ad un caso qualunque della vita sociale, che non si potrebbe esprimere altrimenti che con una perifrasi, la fortuna di questa parola dovrebbe essere certa.*". Ebbene: cosa stiamo aspettando?

L'autore

Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.

UnLocked

di ANTONIO LANZARO

La vera rivoluzione





Call of Duty 3 - Treyarch/Activision - 2006

La vera rivoluzione di questa generazione di console non sono i nuovi controlli basati sul movimento. Per chi gioca da sempre, Wii è stato solo un tragico evento che ha minato la vecchia concezione di videogioco. Il suo successo ha spinto Microsoft e Sony a inventarsi qualcosa (Kinect e Move) per restare in scia. Ma chi, come me, vuole giocare comodamente seduto sul divano, può solo pregare che la nuova moda passi presto.

La vera rivoluzione l'ha apportata Microsoft, introducendo gli obiettivi e imponendo la loro presenza in ogni gioco. C'è qualcosa di speciale nel pop-up che ci avverte di aver sbloccato un obiettivo. Il momento, sottolineato dal famoso jingle, trasmette un senso di appagamento, simile a quando i vecchi coin-op segnalavano che avevamo battuto l'high-score. E' un sistema di impegno-ricompensa che, quando ben sfruttato e bilanciato, può aggiungere ore di divertimento con un piccolo sforzo da parte dei designer.

Call of Duty 3 ha tra gli obiettivi *Still Ticking*: completa una missione senza morire. Questo è un ottimo esempio di come dovrebbero essere pensati gli achievement. Nonostante non inventi nulla e non sia particolarmente originale, lancia una sfida al giocatore, chiamato a misurarsi col gioco in modo completamente diverso. Se si vuole ottenere l'obiettivo, infatti, bisogna prima di tutto cercare di capire quale sia la missione più adatta. Scelta la missione, si affronterà il gioco con una prudenza sconosciuta, senza il paracadute del checkpoint a salvarci. Più si avanza nel livello, più l'adrenalina sale alle stelle, per la consapevolezza che un singolo errore manderebbe all'aria i nostri piani e ci condannerebbe a ricominciare tutto da capo.

Da sempre l'anima dei videogiochi è la sfida che propongono, il motore del divertimento è la voglia di dimostrare che possiamo sorpassare qualsiasi ostacolo. A volte basta tenere a mente questo semplice concetto per aggiungere valore a un gioco, con uno sforzo relativamente piccolo.



Riccardo Albini

Colui che diede inizio a tutto....

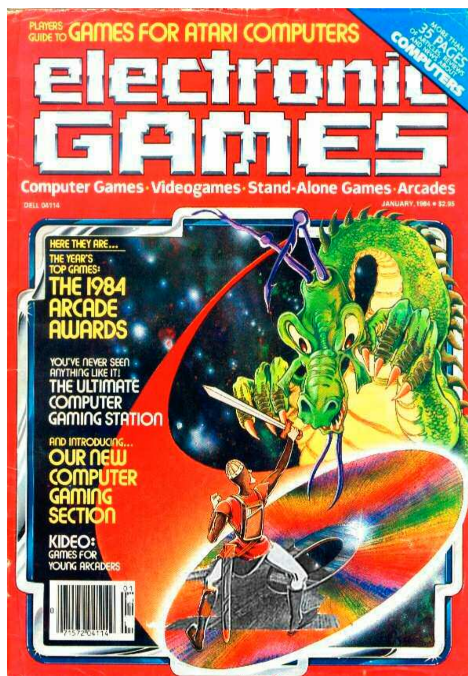
Corri postino, non ti fermare, che Video Giochi non può aspettare!

Dicembre 1982: nelle edicole italiane arriva Video Giochi, la prima rivista dedicata ai...videogiochi. Per molte persone la vita cambia per sempre. **Players** intervista Riccardo Albini, il giornalista, visionario e imprenditore che diede inizio alla rivoluzione videoludica in Italia. Oggi Albini è a capo di Tuangon, società con relativo sito tutto italiano che si occupa di formare gruppi d'acquisto, con lo scopo di far ottenere forti sconti a tutti gli acquirenti. Per noi di **Players** ha accettato di tornare indietro nel tempo.

Andrea Chirichelli

Fast Rewind a 28 anni fa...

Eravamo usciti con il primo numero il 15 dicembre 1982 anche se era datato gennaio 1983. Al tempo eravamo un piccolo gruppo di giornalisti che forniva contributi a diverse case editrici e siccome uno dei nostri aveva un contatto con la Jackson, casa editrice che si occupava di computer ed informatica, proponemmo loro di fare una rivista dedicata esclusivamente ai videogiochi. Io avevo vissuto qualche tempo negli States e facevo la spola per lavoro tra gli USA e l'Italia. Lì era già uscita da un anno Electronic Games e si capiva che stava cominciando qualcosa di importante. Ai tempi avevo già quasi 30 anni, ho iniziato a giocare giusto prima di "scollinare" e finire nella generazione di quelli che non sanno cosa sia un videogioco.Il primo numero di Video Giochi è stato realizzato in un mese scarso partendo da zero. Certo, un po' abbiamo scopiazzato...



Come venne assemblato il team di redattori?

Eravamo già in quattro e io ai tempi ho scritto tantissimo. Stefano Guadagni si occupava dei computer, ma dopo il primo numero il problema si pose drammaticamente, anche perché è vero che le riviste di informatica esistevano già, ma i giornalisti che ci scrivevano ci vedevano come la feccia del settore, volevano parlare solo di sistemi operativi. Così abbiamo trovato ragazzi tra i lettori che fossero capaci di scrivere. È stato più facile trasformare giocatori in giornalisti che giornalisti in giocatori.



Le aziende del tempo vi supportarono?

Sì, perché eravamo gli unici a parlare di videogiochi. C'è anche da dire che al tempo esistevano molti



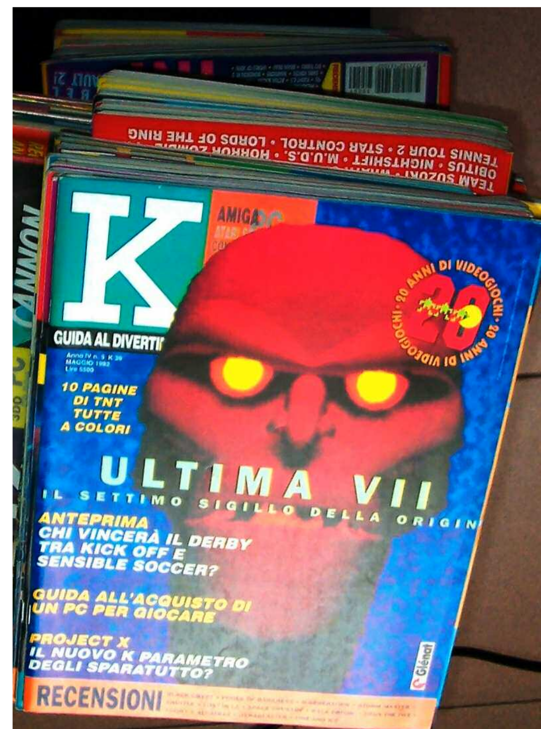
distributori ma quasi nessuna filiale italiana delle varie software house.

Quante copie tirava Video Giochi?

All'epoca 50 mila copie, fu un bel successo editoriale. Anche K arrivò a vendere quella cifra. Nel 1983 ci fu la crisi dei videogiochi negli States ma noi ne vedemmo gli effetti solo l'anno dopo. Furono però due crisi diverse: quella americana riguardò tutto il mondo dei videogiochi, da noi si verificò solo il passaggio dalle console ai computer e cominciarono a girare i giochi copiati.

Questo incise sulla fine di Video Giochi? Poi iniziò l'avventura di Zzap!

Video Giochi venne chiusa perché, a causa della crisi, vendevamo di meno. Jackson era piuttosto "decisionista" ai tempi e non si facevano problemi a chiudere le riviste che non raggiungevano certi risultati. Noi provammo a spiegare che si trattava di una crisi passeggera ma senza risultati. Iniziammo collaborazioni estemporanee fino a che non venimmo contattati dall'editore inglese di Zzap! per fare la versione italiana, che realizzammo, primi in Italia, in desktop publishing col Mac. Quando l'editor capì che poteva farsela da solo (noi eravamo Studio Vit, quindi di fatto collaboratori esterni), magari pagando meno i redattori, ci fece chiudere adducendo varie scuse (come ad esempio l'aver chiuso in ritardo un numero cui aveva dato una dead line impossibile da rispettare).



Però...fu quasi un colpo di fortuna, visto che iniziò l'avventura di K.

Avevamo un ufficio in Viale Papiniano a Milano e il bar dove pranzavamo era frequentato dagli editori della Glénat Italia, così, chiacchierando, saltò fuori il loro desiderio di fare una rivista di videogiochi e

nacquero prima K e poi Game Power. Anni dopo Glénat fu venduta a Rcs e le cose andarono bene fino a quando non decisero di mettere in vendita la rivista, calcolandone il valore secondo il metodo di Guatri, un economista che aveva ideato un metodo per valutare le aziende...un metodo del cazzo (testuali parole ndr). Noi avremmo voluto comprarla, ma ci chiesero 1 miliardo e mezzo di vecchie lire. Zeta invece fu un passo falso, avremmo dovuto puntare sulle console e la Playstation, ma oramai era tardi e mi dedicai al Fantacalcio prima e al Sudoku poi.

K era una rivista molto all'avanguardia dal punto di vista grafico e dei contenuti...

La grafica era ispirata a quella di ACE, rivista inglese della quale detenevamo i diritti, ma la rivista era scritta quasi tutta in Italia. Sia ACE che K erano destinate ad un pubblico adulto. Io allora avevo 40 anni e volevo fare una rivista che piacesse anche a quelli della mia età. Ai tempi eravamo un po' spocchiosi, infatti dicevamo peste e corna di TGM. Lì leggevi le recensioni e c'era il redattore che per più di metà del testo parlava dei cazzi suoi. Però ai ragazzini piaceva...

Tant'è che TGM oggi è arrivata a 265 numeri ed è una delle riviste di videogiochi più longeve della storia a livello mondiale...

Adesso andrà in tilt e ripartirà in loop come Pac-Man (ride). Scherzi a parte, eravamo in anticipo sui tempi.

Rimpiangi quel periodo?

No, ma è stato un bel periodo. Video Giochi non era solo una rivista ma un Manifesto dei videogiocatori. I videogiochi erano maltrattati da tutti: genitori, media, quelli che non giocavano, altri giornalisti di informatica. Eravamo una comunità che si difendeva e faceva squadra. La prova era l'Angolo della posta. Ci arrivavano migliaia di lettere al mese, alcune delle quali davvero assurde: uno ci mandò 12 pagine vergate a mano con la soluzione di Pitfall!, un altro scrisse un trattato su Defender da morir dal ridere. Tutti i nostri vecchi lettori ci ricordano ancora oggi, c'è un senso di appartenenza fortissimo, irreplicabile con altre testate. Ai tempi eravamo molto noti, specie all'estero e soprattutto in





GUN FRIGHT

Ultimate, per Spectrum 48, MSX, Amstrad, cass., L.19.900, Tastiera/Jo

Presentazione 80%

Udite, udite! Eccezionale novità per i giochi Ultimate. Visto che in GUN FRIGHT suggerimenti e consigli non sono fondamentali come Nightshade, sono

Appetibilità 70%

Il fascino del vecchio West è reso molto bene. Manca forse possibilità di farsi qualche cicchetto Non mi pare che astemi avessero lunga vita a que tempo.

Longevità 6

All'inizio dov prendere co



Gran Bretagna. A proposito, Julian Rignall era davvero un bravo giornalista.

Giochi ancora?

Sono diventato un casual gamer, gioco con l'iPad mentre i miei figli di 10 e 12 anni sono decisamente "addicted". Come genitore li tengo d'occhio e non mi faccio fregare. Capisco la loro esigenza di "finire una partita", ma non gli compro certo GTA o Red Dead Redemption, mentre molti compagni di classe di mio figlio, che frequenta la seconda media, ci giocano assiduamente. Il limite d'età nella vendita di videogames è la cosa meno controllata in assoluto perché c'è ancora enorme ignoranza su questo argomento. La rovina dei videogiochi è stato il loro nome. Li ha sempre relegati in un ghetto, come se fossero cose per bambini. Chi non li conosce non pensa che possano esistere giochi "vietati ai minori".

Ultima domanda: che ne sarà delle riviste cartacee?

La storia del mondo è piena di cose che c'erano e ora non ci sono più. I tablet sono più pratici e comodi e forse sostituiranno i giornali cartacei, ma i bravi giornalisti serviranno sempre.

Che fare quindi per preservare la memoria di una delle riviste più importanti degli ultimi trent'anni? Passarle allo scanner e metterle su internet, ovviamente. Questo è l'obiettivo (completato da poco) che ha raggiunto il sito www.retrogaming.it, sul quale tutti coloro che non hanno vissuto quel periodo, potranno capire come si scrivevano le recensioni all'alba dei videogiochi e quelli che c'erano...beh, verseranno una lacrimuccia pensando al tempo che scorre veloce.

Corri postino, non ti fermare, che Video Giochi non può aspettare!

"è il legittimo e degno erede della saga? No. E' un tassello imperdibile della Storia del Videogioco? No. E' un'esperienza indimenticabile? No"

Castlevania – Lords of Shadow

Piattaforma: XBOX 360, PS3
Sviluppatore: Mercury Steam
Produttore: Konami
Versione: PAL
Provenienza: USA

Castelli ROVESCIATI

di Enrico Pasotti

No.

Questa sillaba è quella che meglio può rispondere a una moltitudine di domande che potreste formulare su *Castlevania*: è il legittimo e degno erede della saga? No. E' un tassello imperdibile della Storia del Videogioco? No. E' un'esperienza indimenticabile? No. E' un bignè alla crema? No. Ma andiamo con ordine.

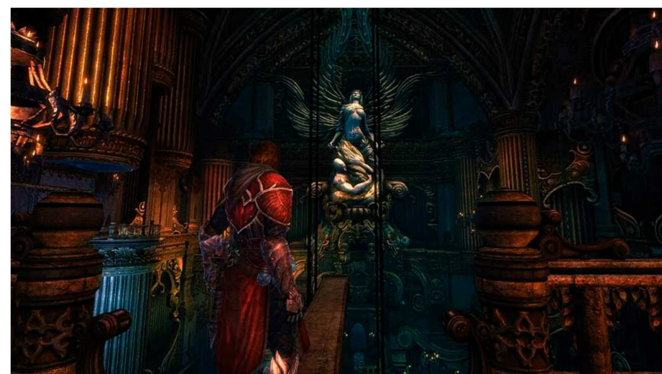
Per gli appassionati, la saga di *Castlevania* è una linea sagittale che segna la storia del videogioco e che ha avuto forse il suo apice nel momento in cui meno te lo saresti aspettato. *Castlevania: Symphony of the Night* arrivava, con fulgido 2D, nell'era in cui la tridimensionalità era il meridiano di riferimento dell'industria. Eppure, nella sua stagionata bidimensionalità, *Symphony of the Night* faceva sua una serie di soluzioni che prescindono dal tempo e dal numero di dimensioni: un'estetica ricca ed elaborata, un meccanismo ludico preciso, colonna sonora di qualità, profondità senza pari ed il genio di inserire l'Inaspettabile, il colpo di teatro, uno fra i momenti più memorabili della storia del videogioco. Se non sapete di che si parla, ecco, vi meritate *Castlevania Lords of Shadow*.

Con ragguardevole pigrizia intellettuale, descriveremo questo sforzo degli spagnoli di Mercury Steam come un clone mal riuscito di *Dante's Inferno* o, ancora senza sforzarci, di uno ben riuscito di *God of War* (sic!). Limitarci a questo dovrebbe già tratteggiare i punti forti e dolenti del gioco che, quando di rado mette il piede



La presenza dei colossi è l'enigma più difficile del gioco: perchè plagiare così platealmente un altro gioco? Mistero

Esteticamente, Lords of Shadow è uno dei titoli più rigogliosi della corrente generazione



CASTLEVANIA: LORD OF SHADOWS

fuori dal seminato, finisce con il plagiare anche *Shadow of the Colossus*.

La meccanica è quella imposta da *God of War*, ossia un mulinare d'armi contro legioni di nemici agguerriti, il tutto su uno sfondo fortemente coreografico e una mitologia pretenziosamente violata. Tutto molto bello, tutto molto noioso. Siamo lontani dalle natiche ipnotiche di Bayonetta che traduceva in sontuose percosse le note sublimi del Confronto. Certo, la sfida non è inesistente e anzi, *Castlevania* può dare il suo bravo filo da torcere, ma vale davvero la pena di impelagarsi in un sistema di combattimento a tratti appagante ma mai davvero riuscito? *Easy mode mon amour!* Oltretutto, il vertice del gioco non può nemmeno essere considerato il combattimento in sé, poiché le fasi platform (della tipologia 'spensierata' resa nota da Uncharted) si intromettono spesso e volentieri. E la storia pure, insipida e mal raccontata, s'intrufola sovente a spezzettare il ritmo.

Ma non tutto il marrone è cacca e quindi, a onor degli iberici (già tragici autori dell'immondo *Clive Barker's Jericho*), va dato atto di avere degli assi nella manica. Tecnicamente il gioco si fa più che apprezzare e sono molti gli scorci ambientali che danno motivo di soffermarsi ad ammirare il panorama. Anche artisticamente, i tipi di Mercury dimostrano di avere delle capacità non comuni, sebbene non ancora del tutto affinate. Il combattimento con la Strega-Corvo ha luogo in un contesto davvero ispirato e anche l'onirica sessione puzzle ambientata in un carrillon (!) si distingue dal resto.

Ed è così che, fra le ripetitive orde di lupi mannari/zombi/vampiri, l'upgrade progressivo di mosse/poteri/reliquie, puzzle game a non finire e lo sconfiggimento di colossali boss saccheggiati da *Shadow of the Colossus*, si raggiunge quello che è l'Inaspettabile di questo capitolo della saga e che, a confronto dell'Inaspettabile di *Symphony of the Night*, segna il passo fra una pietra miliare del videogioco e il corrispettivo videoludico di *Planet Terror* di Rodriguez. L'Inaspettabile di *Lords of Shadow* è OT, inappropriato, sgraziato, tamarro, coatto, facilone, tanto brutto da essere... bello!

Nel paradosso più totale, la cosa migliore di Castlevania è che finisce e, nel finire, promette un seguito OT, inappropriato, sgraziato, tamarro, coatto, facilone. Un qualcosa di così lontano da *Castlevania* che, forse, potrà essere qualcosa di sufficientemente diverso da essere valido e, infine, realmente compiuto.



de Il Gladiatore

L'estetica di CASTLEVANIA LORD OF SHADOWS

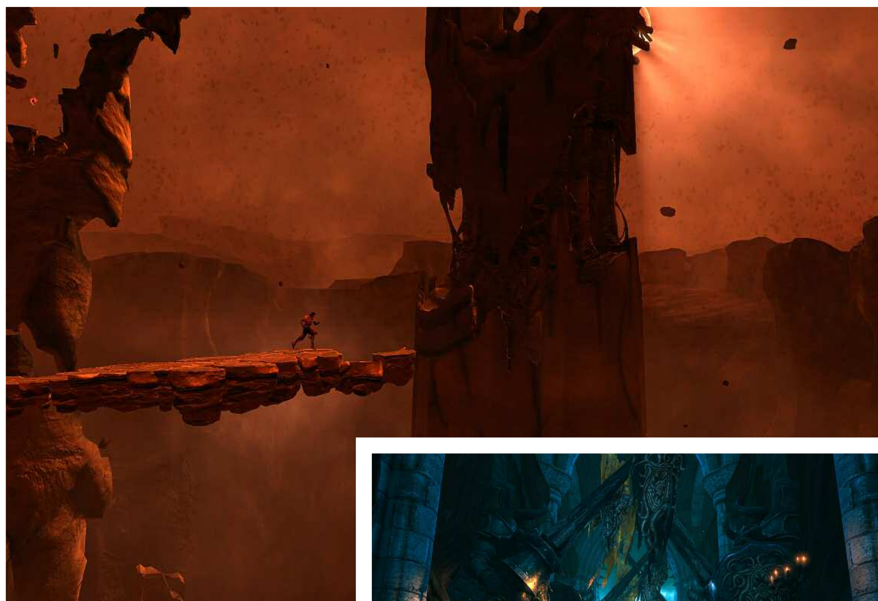
L'Estetica, deliziosa quanto frustrata branca del sapere, non si occupa semplicemente di evidenziare stilemi esteriori e iconografici di una data opera. E' la ricerca di quel delicato rapporto che sussiste tra un'esigenza ineffabile dell'interiorità e una determinata rappresentazione artistica, atta a cristallizzare oggettivamente un'intima pulsione. Rinvenire nell'oggetto le proiezioni del soggetto.

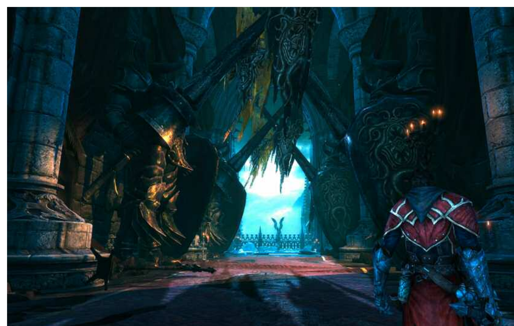
Con questa premessa, se dovessimo parlare di un'estetica di Castlevania Lord of Shadows, si creerebbe automaticamente una difficoltosa dicotomia tra la speranza disattesa di milioni di fans che attendono un degno episodio tridimensionale e le direttive, commerciali e produttive, seguite da chi aveva l'onere di restituire lustro a questa saga.

Con l'amara eventualità che il sostenitore storico di questo franchise sia nella migliore delle ipotesi dimentico, deluso o addirittura estinto, si è proceduto a creare una nuova estetica di Castlevania che vampirizzasse puntualmente ogni forma di vita videoludica dotata di peculiarità e personalità, per abitare una nuova e scintillante forma e attirare a sé le vergini del mercato. Una serie di scelte, una successione di spunti e rimandi che hanno in comune tra di loro il concetto di induzione.

Indotta è l'idea che pensa, scova e isola God of War e Shadow of the Colossus quali veicoli di un linguaggio analogicamente condiviso, per provocare ed ingraziarsi stupore e meraviglia. Riconoscere una suggestione nella speranza di evocare la stessa, catartica, anestetizzante portata.

Indotta è l'istanza che elimina il cosiddetto "gotico", declinato dai nipponici secondo buone o cattive interpretazioni dei nostri secoli bui e fa subentrare al posto suo quel comune demanio del fantasy occidentale con le grottesche metamorfosi di un bestiario ridondante nel suo darsi ma inedito nella saga. Innestare elementi consueti in un contesto inconsueto, anzi, desueto.





Non solo, nell'eterno, insanabile conflitto tra bidimensionalità e tridimensionalità, lo sguardo del giocatore è nuovamente indotto attraverso l'utilizzo di una telecamera fissa che ha il preciso scopo di affastellare una messinscena dall'interpretazione ineludibile. Seppur nell'esaltazione della valenza pittorica, il protagonista percorre paesaggi affrescati a uso e consumo dell'appagamento sensoriale non interattivo.

La direzione artistica è clamorosa, i frizzi e i lazzi ingannano su un'avarizia tecnica che in realtà si fonda sull'equivoco provocato dalla nostra percezione di potenza computazionale. Non c'è la texture che squadri da ogni lato o miliardi di poligoni da contare, non esiste quella lama di rasoio che taglia i contorni con definizioni astruse, non c'è la celebrazione sintetica del poligono. LoS recupera una stupefazione scaturita dalla dimensione segnica basata sul volume e sulla sensazione. Nembi nell'aere, natura morta nel corpo e nello spirito, un cirrocumulo di ghiaccio sullo sfondo di un cielo inquieto d'altri tempi, l'eruzione eburnea di volumi organici in cui il limite viene debordato dal colore e dall'esuberanza. Qualcuno definirà tutto ciò un detrimento, un'approssimazione da condannare in virtù di immagini carpite in altri contesti e in altri giochi, ma sono lagnanze che non fanno altro che sottolineare ancora di più l'anelito con una nuova realtà espressionista. La stortura è rappresentata da quei rallentamenti che non si addicono alla grande produzione e che, inizialmente, possono indisporre i più sensibili poiché tanta poesia mal si sposa con eventuali balbettii del proclamatore. Eppure, passa concretamente un'idea di mondo emotivamente eteroindotto, la cui colpevolezza risiede nel distacco tra fruizione e atto partecipativo. Sono luoghi di contemplazione, non di condivisione. Portati a vedere ma non a vivere.



Ma l'induzione più grande consiste nella rimozione, progressiva e inesorabile, del ricordo e della percezione di cosa sia Castlevania. Chiunque legga queste parole avendo in mente l'epilogo della vicenda conosce già la portata sconvolgente della rivoluzione apportata alla saga. Per venire a un tema cinematograficamente molto attuale, l'*inception* applicata non lascia dubbi sul fatto che una nuova estetica abbia soppiantato per sempre quella classica e che nulla sarà più come prima. La dislocazione di eventi, di spazio, di tempo, di irruzione di figure classiche della religiosità basica provoca un punto di non ritorno che si presenta come un vero e proprio manifesto della liquidità odierna di miti e punti di riferimento. La circolarità della battaglia contro la progenie vampiresca si spezza a favore di una di uno scontro eonico che muta radicalmente il senso delle serie, molto più di quanto queste parole facciano intendere. Quindi il senso è chiaro: parlare dell'estetica di questo Castlevania significa parlare della sua scomparsa. Del'una e quindi dell'altro.

DEAD RISING 2 CASE: WEST

La delusione dei MORTI VIVENTI

di Andrea Maderna

Piattaforma: XBOX 360, PS3, PC
Sviluppatore: Blue Castle Games
Produttore: Capcom
Versione: PAL
Provenienza: Canada/Giappone

La storia proseguirà in *Dead Rising Case West*, con il ritorno dell'eroe del primo episodio

DEAD RISING 2



Il problema principale di *Dead Rising 2* è rappresentato da un piccolo gioco uscito su Xbox Live Arcade nel mese di agosto. Pesa poco più di 800 MB, costa poco più di quattro euro, dura poco più di due ore e si intitola *Dead Rising Case Zero*. In quella specie di demo a pagamento, primo vero e proprio tentativo in questo senso abbondantemente premiato dal pubblico, Capcom ha sventolato di fronte ai suoi fan il seguito che qualunque persona

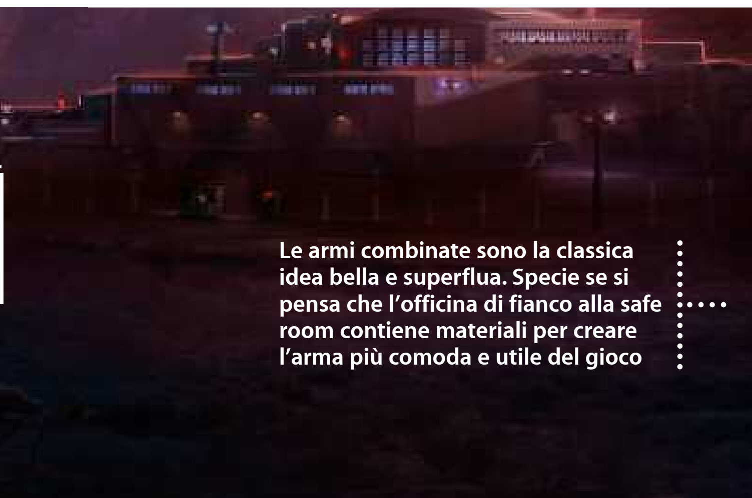
dal cervello funzionante, di fronte agli eventi visti nel finale del primo episodio, ha sognato di potere un giorno avere fra le mani. Un'ambientazione aperta, polverosa, selvaggia, che riversa gli zombie nelle strade e parla di un contagio ormai diffuso a macchia d'olio per tutti gli Stati Uniti. Una svolta prepotentemente melodrammatica nel taglio della narrazione, senza però rinunciare a quella comicità sbarellata e redneck che tanti aveva fatto innamorare quattro anni fa. Un seguito capace di non abbandonare la linea dura, ruvida, adorabilmente imperfetta del primo episodio e di elevarla a potenza mirando altissimo. Il *San Andreas* dei morti viventi. Il gioco non ufficiale di *The Walking Dead*.

E invece, poi, si mette mano per la prima volta a *Dead Rising 2* e tocca svegliarsi, perché – nonostante quattro anni d'attesa, ben più rispetto a quanto accade con altre serie – ci si ritrova davanti al classico e banale seguito moderno, minimo comune denominatore del videogioco seriale anni zero-zero e, va detto, risultato comunque superiore a quello che la decentralizzazione del lavoro presso un team canadese di mestieranti del baseball aveva fatto temere. *Dead Rising 2* è il compitino diligente e svolto con impegno, che mira a ottenere l'approvazione del professore e nulla più. Propone qualche nuova idea di gameplay, amplia quel che già c'era, aumenta l'offerta, non esce mai dal seminato e non si arrischia mai a tradire il lavoro di chi è venuto prima. Un seguito inutile, insomma, che pur limitando il riciclo d'asset molto più del quasi sequel *Bioshock 2*, riesce lo stesso a non sembrare minimamente "nuovo". Fortune City è Willamette con una skin diversa, due slot machine e un paio di officine. Chuck Greene è Frank West senza fotocamera ma con una figlia infetta a carico e un bagaglio culturale da ferramenta. Gli zombie son sempre loro, pure quando si fanno crescere i brufoli, e i militari si rivelano giusto un po' più sfigati.

Rifinito, ripulito, messo a punto e perfezionato, *Dead Rising 2* addolcisce i sapori più aspri del capostipite e riesce comunque a regalare un'esperienza piacevolissima. Le meccaniche riciclate e quelle rinnovate fanno il loro, la sceneggiatura telefona tutti i colpi di scena ma regala un paio di svolte azzeccate e la quantità di contenuti collaterali sazia lo stomaco e il Gamerscore. È divertente, si lascia giocare e ti accompagna fino in fondo con gran gusto. Ma basta questo per dare seguito a uno fra giochi più coraggiosi e freschi di questa generazione? No che non basta. Verrebbe da dire che gli zombie si son mangiati lo scroto di Keiji Inafune, ma la verità è che *Dead Rising 2* è un seguito perfettamente in linea con la pluridecennale politica editoriale di Capcom, da cui era insensato attendersi qualcosa in più. Ed è una politica vincente, se è vero come è vero che due milioni di persone hanno versato l'obolo e che io stesso, pur con tutte queste lamentele, mi ci sono divertito. Ma questa volta niente colpo di fulmine, niente amore viscerale che ti porta a tener due giorni accesa la console per stare dietro alla modalità Survival. Anche perché non c'è, la modalità Survival. Bellissima e perfettibile, aveva solo bisogno di qualche aggiustamento. E invece niente, svanita, beccatevi il multiplayer, una specie di *Zombie senza frontiere* divertente per due partite, utile per accumular valuta di gioco senza patemi, destinato a un oblio quasi istantaneo. Del resto, ci vogliono le palle, al giorno d'oggi, per realizzare un gioco privo di modalità multiplayer. Eh, appunto.

"È divertente, si lascia giocare e ti accompagna fino in fondo con gran gusto. Ma basta questo per dare seguito a uno fra giochi più coraggiosi e freschi di questa generazione?"





Le armi combinate sono la classica idea bella e superflua. Specie se si pensa che l'officina di fianco alla safe room contiene materiali per creare l'arma più comoda e utile del gioco



MEDAL OF HONOR

Piattaforma: XBOX 360
Sviluppatore: EA LA (singolo)/Dice (multi)
Produttore: Electronic Arts
Versione: PAL
Provenienza: USA/Svezia

La guerra è bella ANCHE SE FA MALE

di Antonio Lanzaro

Per rilanciare il marchio *Medal of Honor*, un po' arrugginito negli ultimi anni e sopraffatto dal suo diretto rivale *Call of Duty*, Electronic Arts ha deciso di spostare il fronte all'Afghanistan dei giorni nostri. Al di là di qualsiasi considerazione morale che si possa fare sulla scelta di ambientare un gioco durante una guerra tristemente ancora in corso, il risultato è un gioco onesto, con una campagna single player che intrattiene ma non stupisce, troppo corta e facile anche al massimo livello di difficoltà. La longevità è aumentata dalla modalità Tier 1, che prevede di rigiocare i livelli finendoli entro un tempo limite e senza morire. Un'aggiunta sicuramente gradita,

MEDAL OF HONOR



il gioco è ambientato in Afghanistan e ci vedrà impegnati contro orde di talebani

ma l'impresa è tutt'altro che impossibile. Sconcerta invece che , durante la campagna, possa capitare di restare possa capitare di restare bloccati perché un evento precalcolato non scatta quando dovrebbe, confinando il giocatore in un limbo dove l'unica via d'uscita è il caricamento dell'ultimo salvataggio.

Appare chiaro che Electronic Arts abbia deciso di puntare molto sul gioco online e non a caso la sezione multiplayer è stata affidata a DICE, apprezzato sviluppatore della serie *Bad Company*. Inevitabilmente le similitudini con il multiplayer di *BC* sono tantissime, a cominciare dalle modalità proposte, alcune delle quali sono una rilettura di ciò che da anni già offre l'altro prodotto DICE. Ma questo non è sicuramente un aspetto negativo, anzi: *Bad Company* si è sempre distinto per la profondità tattica, l'equilibrio delle mappe e delle classi e soprattutto il divertimento. Questi fattori sono tutti presenti in Medal of Honor, anche se il sapore finale è decisamente nuovo grazie ad alcune scelte azzeccate che lo rendono abbastanza diverso dal suo gemello. La modalità Combat Mission prevede che la squadra attaccante conquisti 5 obiettivi, uno dopo l'altro, su mappe enormi che faranno la felicità di tutti i cecchini del mondo. Le altre modalità di gioco si svolgono su mappe molto più piccole e dal design ispirato che, in aggiunta ai tempi di respawn nulli, rendono il gioco frenetico e divertente. Non capiteranno mai tempi morti, perché ogni volta si rientra nel cuore della battaglia, potendo così riprendere l'azione immediatamente. Grazie a queste scelte il ritmo di gioco risulta sempre altissimo, ma al tempo stesso lanciarsi nella mischia senza pensare è controproducente: come in Call of Duty, un sistema di chain permette di attivare alcune azioni di supporto (divise in azioni d'attacco e azioni difensive) una volta totalizzato il numero previsto di punti in un turno senza morire, invogliando ad essere più cauti.

Le classi presenti sono solo tre (fucilieri, truppe speciali e cecchini). Le armi selezionabili per ogni classe non sono molte, ma altre si sbloccano accumulando punti esperienza e tutte sono personalizzabili con mirini, caricatori aggiuntivi e altri potenziamenti, anche questi sbloccabili salendo di livello con la rispettiva classe. In multiplayer *war has never been so much fun*.





In multiplayer Medal of Honor sfrutta Frostbite come motore di gioco, lo stesso utilizzato da Bad Company

"una campagna single player che intrattiene ma non stupisce, troppo corta e facile anche al massimo livello di difficoltà"

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Diciamocelo: la demo di *Enslaved* non ha destato entusiasmo. Un po' *Uncharted*, un po' *Heavenly Sword*, un po' *2013 La Fortezza*… Un freak annunciato. Eppure quei campi lunghi, quelle espressioni, quella regia un po' schizofrenica ma accattivante e quel setting indefinito eppure riconoscibile lo rendevano in qualche modo affascinante, desiderabile. Nessuno avrebbe puntato molto sulla qualità finale del prodotto, ma la voglia di giocarlo è venuta un po' a tutti.

Quando si hanno aspettative così scarse è difficile rimanere delusi: ci si aspetta di rimanere sorpresi, di trovare piuttosto quel motivo di gioia che porta all'innamoramento di un prodotto dichiaratamente imperfetto.

Invece no, *Enslaved* parte dal basso e, non contento, si scava una fossa sotto i piedi per almeno altre tre ore dall'inizio del gioco, dopo le quali l'esperienza si livella su una dignitosa decenza.

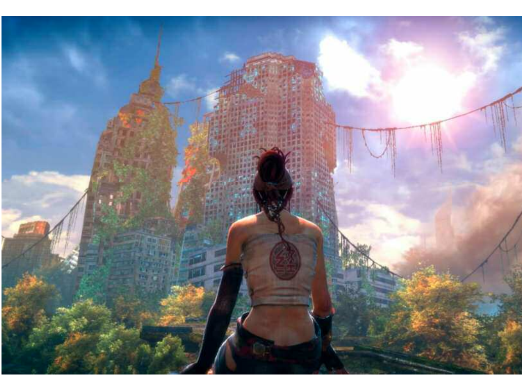
La meccanica, escludendo le sparute componenti stealth o shooter, si articola attraverso tre fasi distinte: deambulazione, ar-

ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

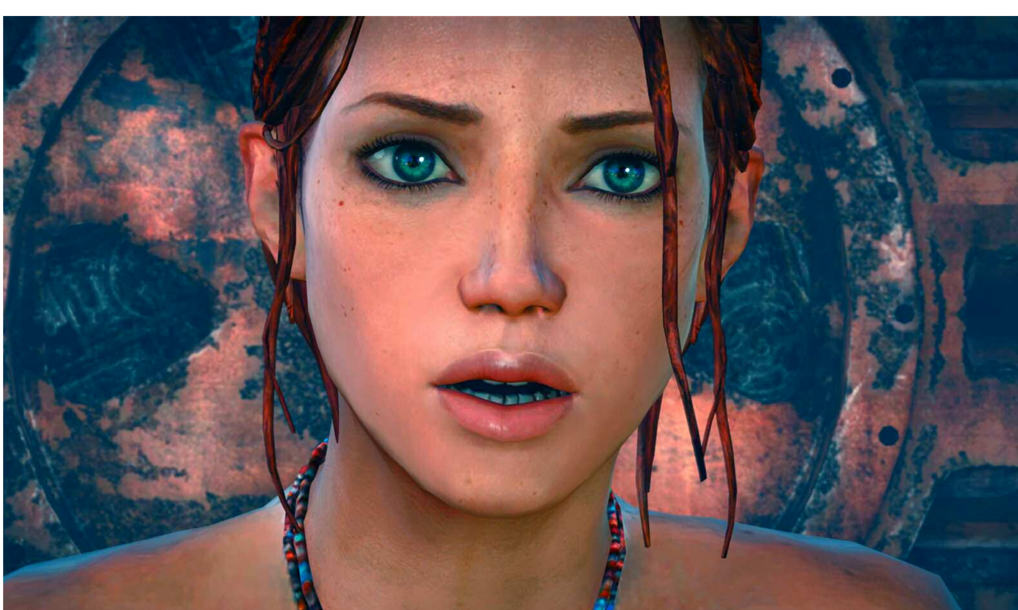
Piattaforma: XBOX 360, PS3
Sviluppatore: Ninja Theory
Produttore: Bandai-Namco Games
Versione: PAL
Provenienza: Uk

La schiavitu' MOLESTA

di Paolo Savio



L'irriconoscibile New York in cui è ambientata una porzione di gioco



rampicata e combattimento. La prima è talmente elementare da spazzare via in una sola volta due lustri di evoluzione nel controllo di un avatar digitale. Salto, caduta e superamento degli ostacoli sono azioni totalmente negate al giocatore, a meno che non siano contestualmente giustificate a tavolino dagli sviluppatori. Monkey, il protagonista, non salta se non è previsto che lo faccia, non cade se tentiamo di farlo andare oltre un bordo e in alcuni casi nemmeno si azzarda ad alzare un ginocchio se un mucchietto di sassi gli blocca la strada. Sembra un'iperbole, lo so.

Le fasi in cui il personaggio si trova appeso a svariati metri di distanza dal suolo sono decisamente le più spettacolari a vedersi, ma, al di là del prevedibilissimo appiglio friabile, non riescono a offrire nulla che non sia già stato declinato con maggiore impatto scenico e ludico da innumerevoli altri titoli.

Resta il combattimento, minato da un ritardo pachidermico nella risposta ai comandi e dalla negligenza nel consolidare alcuni aspetti ormai percepiti come standard inevitabili quando la pugna si rende necessaria; tra questi, il più fastidioso è probabilmente il fatto di non potere cambiare bersaglio della nostra sequenza d'attacco senza dovere resettare la stessa. Monkey può quindi tristemente dire addio ai mesmerici balletti del principe di Ubisoft o degli assassini Ezio e Altair (senza nemmeno voler scomodare i paradigmi del genere action come *Devil May Cry*, *Bayonetta* o *Ninja Gaiden*).

" *Enslaved* parte dal basso e, non contento, si scava una fossa sotto i piedi per almeno altre tre ore"

La storia non è pervenuta, le evoluzioni dei personaggi sono minime e scontate, l'introduzione di una spalla comica non risolleva una sceneggiatura che si trascina stanca e con pochi guizzi fino al surreale (e totalmente avulso dal contesto) finale.

La grafica sembra partorita dal cugino stanco dell'art director di *Heavenly Sword*. Non stupisce tecnicamente, non ardisce colpire l'occhio con ricercatezza nell'illuminazione o nelle inquadrature. Si riesce quasi a immaginare lo splendido artwork disegnato a mano che ha dato origine alla pallida copia digitale presente nel gioco. La struttura della scena, per quanto spesso generosa per vedute aeree o estensione geografica, si presenta piatta e priva di vita, con immagini sempre troppo poco grandangolari per rendere giustizia alle geometrie messe in mostra. Anche il vivace accostamento cromatico risulta stucchevole e ingombrante nel popolare gran parte degli ambienti, anche se sarebbe ingeneroso non affermare che in un paio di locazioni la suggestione è perfettamente riuscita.

In conclusione, *Enslaved* purtroppo non riesce a coniugare con successo le particelle ludiche strappate di peso a prestigiosi concorrenti, non eccellendo neppure negli aspetti che, promozioni commerciali alla mano, avrebbero dovuto essere il suo cavallo di battaglia. Non è un titolo insopportabile o indigeribile, ma è davvero difficile trovare momenti da custodire nel proprio cuore una volta esaurita l'evocativa canzone dei titoli di coda.

Il gioco prevede anche una timida componente shooter



Fallout NEW VEGAS

Piattaforma: XBOX 360, PS3, PC
Sviluppatore: Obsidian Entertainment
Produttore: Bethesda Softworks
Versione: PAL
Provenienza: USA

Il grande mondo LAGGIU'

di Antonio Lanzaro

Accade ogni volta che si comincia un gioco come Fallout. La si avverte quando i nostri occhi, assieme a quelli dell'alter ego digitale, si schiudono sullo sconfinato mondo di gioco. È la voglia di avventurarsi per le lande che si estendono a perdita d'occhio, l'urgenza di soddisfare l'incontrollabile curiosità di scoprirne ogni anfratto. *Fallout: New Vegas* è un gioco di esplorazione vestito da gioco di ruolo moderno. Chi ha già giocato Fallout 3 si troverà a suo agio, in quanto Obsidian non ha cambiato nulla della struttura portante. La creazione del personaggio, le caratteristiche fisiche e mentali, le abilità, l'interfaccia, il Pip-Boy 3000: tutto è ereditato dal precedente capitolo. Una scelta condivisibile: Bethesda con Fallout 3 ha fatto un lavoro enorme, riuscendo a rilanciare la saga proprio grazie a una struttura di gioco moderna, ma che allo stesso tempo strizza l'occhio ai fan dei giochi di ruolo di vecchia data. Questo nuovo capitolo aggiunge qualche gradita novità,

ENJOY YOUR STAY

come la possibilità di poter impartire comandi basilari ai nostri (eventuali) compagni di viaggio, o come la modalità "Duro", che ha l'ambizione di simulare ancora più da vicino la vita reale. Scegliendo quest'ultima opzione, il nostro personaggio dovrà mangiare, bere e dormire regolarmente, e avrà molte difficoltà in più nell'eventualità di dovere curare delle menomazioni agli arti: un semplice stimpak non sarà di aiuto e in questi casi sarà obbligatorio l'intervento di un vero dottore. Un'aggiunta, questa, che farà la felicità di tutti i fan dei giochi di ruolo, ma che a conti fatti non è la rivoluzione che potrebbe sembrare. Il tutto si riduce a mangiare/bere/dormire quando il corrispondente valore di fame/sete/sonno supera una certa soglia, ma potrebbe anche essere visto come un ulteriore tassello per aumentare il senso di immedesimazione con il nostro avatar post atomico.

La simbiosi tra il giocatore e il suo alter ego si va creando scelta dopo scelta, a cominciare dalla costruzione del personaggio stesso, passando per decisioni importanti da prendere lungo il corso dell'avventura o compiendo scelte morali che spaziano dall'incarnare il classico paladino dei più deboli al diventare un bandito terrificante dal grilletto facile e con il vizio del cannibalismo. La trama comincia lenta per poi sbocciare completamente con il progredire nel gioco: quattro fazioni sono in guerra per il controllo di una diga strategica che garantirebbe al suo possessore di dominare l'area. È qui che *New Vegas* dischiude tutto il suo splendore. In base alle scelte che faremo il mondo prenderà una direzione differente: i possibili scenari sono profondamente diversi e si ha l'impressione di poter davvero cambiare il corso degli eventi con le nostre decisioni. Il meccanismo ricorda da vicino *Mass Effect*, ma risulta per molti aspetti migliore. Man mano che si proseguendo all'interno del gioco, ci si rende conto che non c'è un momento unico in cui decidere da che parte schierarsi, piuttosto avremo la possibilità di conoscere tutte le fazioni in gioco, farci un'idea delle loro motivazioni e dei loro piani e decidere di conseguenza se appoggiarle o tradirle. Spesso i compiti che ci vengono assegnati dalle diverse fazioni sono in netto contrasto tra di loro e in base a ciò che decideremo di fare entreremo nelle grazie di una fazione e ci inimicheremo le altre. È questo che fa di *New Vegas* un gioco adulto, ancor più delle tematiche di sesso, droga e violenza presenti in gran quantità. È l'insieme di tutto questo che lo rende gioco di ruolo nel senso più puro del termine, ancor più della simulazione della fame, della sete e del sonno.



Fallout può essere considerato un esempio di retro-futurismo, dove la tecnologia si fonde con un gusto retrò anni '50

"i possibili scenari sono profondamente diversi e si ha l'impressione di poter davvero cambiare il corso degli eventi con le nostre decisioni."

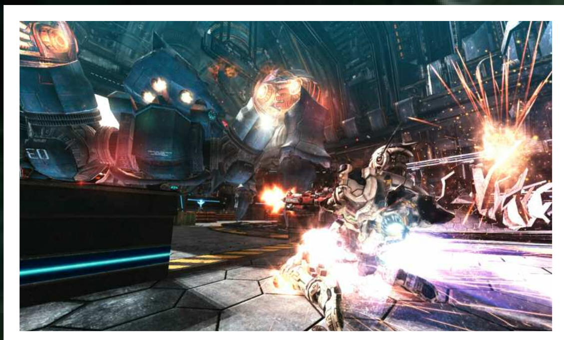
Fallout: New Vegas è un gioco di scelte. Ogni fazione proverà a imporci la sua verità, starà a noi costruire la nostra. È un mondo credibile, sospeso su un sottile equilibrio, fotografato in un momento chiave per il futuro che verrà. Starà a noi decidere che tipo di mondo consegnare alle generazioni future.

In New Vegas non poteva mancare la possibilità di giocare d'azzardo in diversi casinò





VANQUISH



Più sono grossi, più fanno male. Sì, anche qui

Già il tarantiniano *Wet* aveva provato a consumarci i pantaloni facendoci scivolare tra piogge di proiettili assassini, ma il mondo del videogioco ha dovuto attendere il genio scriteriato di Shinji Mikami perché tale deambulazione potesse essere associata ad un vero gioiello.

Giudicare *Vanquish* è difficile. In un mondo che chiede poco altro al giocatore se non di premere qualche pulsante nel giusto momento, in un mercato dove la gratificazione è garantita attraverso inevitabili potenziamenti progressivi che rendono il protagonista più abile e il gioco più vario, *Vanquish* si presenta come l'elettrone destabilizzante che cambia l'integrità molecolare del genere di riferimento. Nulla sarà più come prima, dopo *Vanquish*.

Il titolo si presenta dietro l'innocua facciata di sparatutto futuristico in terza persona con la più classica delle meccaniche di copertura. Ci si ripara, ci si sporge, si spara, tutto sembra procedere lungo i canoni scritti ai tempi da *Kill.Switch* e *Operation: Winback*, questo almeno finché non si sfiora il tasto deputato al "boost". La pressione del quale non solo attiva il sistema di propulsione dell'avveniristica tuta del protagonista, ma devasta pure in pochi istanti il lento incedere da copertura a copertura presente negli altri titoli con analoga impostazione.

Non è raro assistere a scene eccezionalmente adrenaliniche come la seguente: scivolata fino al riparo più vicino, breve occhiata all'armata in avvicinamento composta da 6 robot di fanteria e due robot giganti, uno dotato di lanciafiamme e uno di lanciarazzi; salto oltre il riparo con attivazione dello slow motion in volo per far fuori 2 dei nemici più piccoli, separati dal gruppo, scivolata costellata di rotolate per schivare i missili in arrivo, slow motion per distruggere un missile a ricerca in volo diretto verso il protagonista, avvicinamento ad uno dei robot destabilizzandolo tramite fucilate a bruciapelo, attacco con un disco rotante che sega in due il tronco del nemico, lancio del disco per decapitare l'altro imponente

L'Eroe SCIVOLOSO

di Paolo Savio

Piattaforma: XBOX 360, PS3
Sviluppatore: Platinum Games
Produttore: SEGA
Versione: PAL UK
Provenienza: Giappone

VANQUISH™

Fare impazzire i cecchini non è mai stato così divertente



robot, fuga in scivolata con sventagliate di artiglieria pesante ai danni degli inseguitori, e per ultimo lancio di una granata con proiettile in slow motion per causarne la detonazione a mezz'aria, distruggendo le unità rimanenti.

Nemmeno *Kyashan* gestisce un esercito con più classi.

Al di là di sparuti upgrade prestazionali relativi alle sole armi, in *Vanquish* non si avrà accesso a nessun potenziamento che non abbia stretta relazione con l'abilità del giocatore. L'azione migliora perché *il giocatore* migliora. L'esplorazione delle varie possibilità di attacco e di evasione è la costante che, durante il gioco, permette l'affinamento delle abilità e dell'ingegno tattico utili a venire a capo dei cinque capitoli proposti da Platinum.

Grazie alla numerosa quantità di livelli di difficoltà selezionabili, Vanquish propone una modalità storia abbordabile da tutti; non l'intero contenuto gode tuttavia della stessa accessibilità. È inevitabile sentirsi galvanizzati dal completamento della modalità normale (o difficile, per i più coraggiosi), ma basterà posare un piede nelle splendide sfide, o nella deleteria difficoltà "leggendario", per uscirne ampiamente ridimensionati e capire quanto ancora si ignori delle reali possibilità di perfezionamento offerte al giocatore.

"*Vanquish* si presenta come l'elettrone destabilizzante che cambia l'integrità molecolare del genere di riferimento. Nulla sarà più come prima, dopo *Vanquish*"

Per concludere: Mikami ha per l'ennesima volta confezionato un titolo che ridefinisce completamente un genere. Dopo l'overdose sensoriale di *Vanquish* sarà difficile tornare al lento incedere dei goffi marine al quale eravamo abituati. Per quanto il gioco non sfugga a scomodi cliché del passato, come la ripetizione dei boss, attacchi nemici da morte istantanea e una longevità inferiore alla media, offre un'esperienza che, una volta completata, alimenta nel giocatore la straordinaria sensazione di aver giocato una gemma rara, lasciando nell'aria il desiderio di un irresistibile giro a difficoltà maggiorata e l'acre odore di ginocchiere bruciate.

Pur essendo molto pittoreschi, raramente i nemici di A Shadow's Tale rappresentano una seria minaccia per il giocatore



A SHADOW'S TALE

Piattaforma: Wii
Sviluppatore: Hudson Soft
Produttore: Hudson Soft
Versione: NTSC-J
Provenienza: Giappone

La linea D'OMBRA

di Alberto Li Vigni

La storia di un'ombra, recita il titolo. Come può una presenza così evanescente diventare la protagonista di un'avventura? Semplicemente con uno strappo brutale a opera di un boia che, non contento di averla rimossa dal corpo originale, la getta anche dal piano più alto del castello. Ripresi i sensi, noi - ora ombra - ci ritroveremo a vagare sullo sfondo, luogo ove dimorano solo le tenebre e semplici proiezioni del mondo reale. L'apparente staticità di quest'ultimo limiterà inizialmente gli spostamenti a brevi salti o al manovrare leve, ma l'intervento di altri attori ci consentirà presto di manipolare gli elementi fisici dello scenario (e le relative ombre) per avvicinare piattaforme o rimuovere ostacoli dal nostro cammino.

A parte questa componente da puzzle-game, il nuovo titolo Hudson è ispirato alla prassi dell'action-adventure vecchio stampo, che prevede la ricerca di oggetti da raccogliere nei livelli, bonus stages e muri invisibili che impediscono l'avanzamento fino a quando l'area non rimane priva di presenze nemiche. Non manca nemmeno l'ovvio sistema - ridotto veramente al minimo - legato alla crescita del personaggio. Un approccio certamente stantio per i canoni odierni e che necessita di una certa dose di talento e mestiere per confermare le aspettative dell'utenza matura a cui si rivolge *A Shadow's Tale*.

Sfortunatamente invece sembra che la software house giapponese abbia solamente voluto riprodurre un tipo di videogame che tanta fortuna, ha avuto in questi ultimi anni: il puzzle-platform atmosferico-minimalista. Se infatti da una parte gli enigmi si rivelano un semplice processo di accumulazione e ripetizione, dall'altra l'atmosfera

I giochi di prospettiva che si vengono talvolta a creare sono uno degli aspetti più interessanti del titolo hudson





rarefatta e l'essenzialità della trama non aggiungono niente di significativo e sono prive di qualsiasi spunto originale.

Una durata eccessiva mette definitivamente a tacere le ambizioni di una produzione non malvagia ma che manca delle caratteristiche necessarie per spiccare tra i tanti classici del genere.



Uno dei colpi di genio del gioco: alla fine di ogni livello completato, vedrete un replay che comprende tutti i tentativi che hanno portato al vostro successo

SUPER MEAT BOY



Piccola Grande BISTECCA

di Emiio Bellu

Piattaforma: XBOX 360
Sviluppatore: Team Meat
Produttore: Indie
Versione: PAL
Provenienza: USA

Meat Boy muore molto spesso. La media di Decessi Per Livello (DPL) nel gioco Team Meat è una delle più alte della storia del videogioco. È facile vedere l'eroico pezzo di carne esplodere cinquanta volte prima di completare uno dei cento e passa scenari offerti del gioco. La soddisfazione del completare una sfida così difficile è intensa, almeno quanto il brivido sulla schiena che scorre quando ci si rende conto che quello affrontato è uno dei livelli più facili del gioco.

Super Meat Boy nasce dalla scuola di pensiero da cui provengono *Demon's Souls*, *Ninja Gaiden* e *Ikaruga*: senza dolore non si migliora. È un gioco che mette alla prova i riflessi del giocatore tramite una serie di brevissimi livelli pieni di trappole, mostri e ostacoli. La bravura dei creatori di questo esercizio di sadismo è nell'avere bilanciato l'esperienza con precisione chirurgica. È raro che il gioco dia la sensazione di essere ingiusto. Ogni volta che si muore l'unica sicurezza è che si può fare meglio o gettare la spugna. Il gioco dà a malapena la possibilità di considerare la seconda opzione: subito dopo esser morto, Meat Boy è pronto a riaffrontare la sfida.

Super Meat Boy è un videogioco e non fa nulla per nasconderlo. Le varie "warp zone" nascoste per i diversi scenari sono omaggi spassionati al passato del medium. Il gioco nasconde molti livelli segreti, decine di personaggi extra e una valanga di idee nel design dei livelli di qualità paragonabile ai migliori giochi Nintendo. Lo stile grafico può non piacere, ma non distrae e sa stupire.

Super Meat Boy è una boccata d'aria fresca. Dopo il successo di *Braid* molti sviluppatori indipendenti hanno puntato su prodotti stilosi e "artistici" ma carenti in sostanza come *Limbo*, facendo temere un'invasione di novelle cuisine videoludica. *Super Meat Boy* è una cena in trattoria ad Ariccia: rozzo, ricco di portate succose, gustose e abbondanti, e non particolarmente adatto a chi soffre di acidità di stomaco. Compratelo, ieri.

Se dall'immagine questo livello sembra difficile, l'immagine è molto precisa. Ma con la pratica tutto è possibile





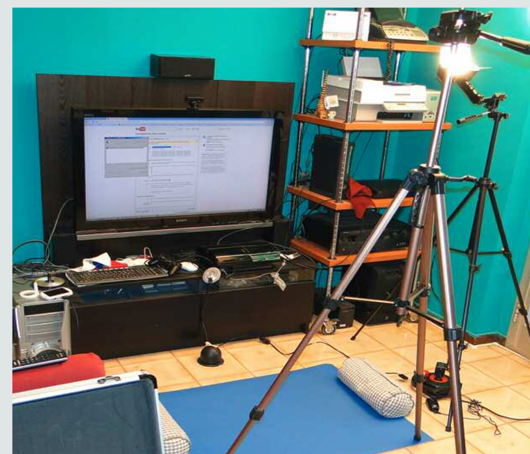
Il futuro a portata di mano

MARCELLO CANGIALOSI www.iwaggle.com

Operante nel settore dell'editoria specializzata da oltre 12 anni, Marcello Cangialosi (classe '72) oggi si occupa prevalentemente del suo blog iWaggle3D (www.iwaggle3d.com) dedicato, poco sorprendentemente, al PlayStation Move.







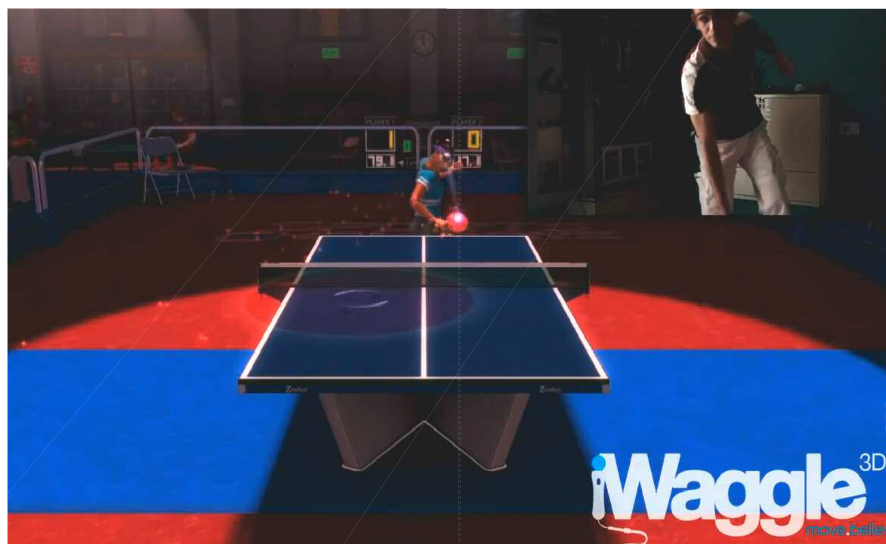
Come un PC senza mouse. Così sono le console HD di oggi. Non solo sono prive di detta periferica, ma sono anche costruite (le console così come le esperienze che offrono) senza prevederne l'impiego. Il che è naturale, ma anche profondamente limitante. Basta ripercorrere l'"evoluzione dei sistemi operativi e dei software (applicativi e non) per PC per rendersene conto. Un tempo c'"era il DOS, poi Windows, il secondo (e sue pertinenze ludiche e non) inimmaginabile senza mouse.

Con il PlayStation Move, un'analoga rivoluzione è attualmente in corso su PlayStation 3. Una rivoluzione destinata ad amplificare le modalità di interazione e il genere di esperienze possibili sia sull'attuale console Sony che su quelle future. Adesso vi aiuto a farvene una ragione. Le obiezioni mosse da chi non vede nel PlayStation Move tutto questo potenziale sono generalmente il frutto di esperienze pregresse con analoghi sistemi di interazione. Sì, mi riferisco al Nintendo Wii. È naturale associare il motion gaming al casual gaming. Del resto la console che ha introdotto il primo è anche la regina del secondo. Il nesso è evidente, così come è evidente che il motion gaming aiuta a calamitare l'"interesse di chi con i tradizionali controller non ha un buon rapporto. Ma è davvero una conseguenza della tecnologia in sé questa associazione motion-uguale-casual, o è piuttosto la conseguenza di una più generica scelta produttiva?

Il fatto che giochi definibili come "hardcore" esistano e funzionino su Wii malgrado quel controller dovrebbe far propendere verso la seconda opzione. Un altro fattore discriminante è la potenza di calcolo. Se su Wii non esistono esperienze del livello dei vari *Halo*, *Uncharted 2* o *God of War III*, non è per via del controller impiegato, ma per l'incapacità del sistema Nintendo di mettere in scena le suddette esperienze di gioco. Badate, non è solo questione di grafica o risoluzione. È questione di simulazione fisica, elaborazione logica, intelligenza artificiale. Ma non solo. L'assenza di un controller standard per Wii nel pacchetto base è un altro fattore da tenere in considerazione, in quanto limita l'afflusso di esperienze tradizionali, così come la presenza del Wii Remote favorisce



quello di esperienze che tradizionali non sono. Su PlayStation 3 la situazione è diametralmente opposta, e l''introduzione del PlayStation Move non ha alcuna possibilità di cambiarla.



Il PlayStation Move non rischia di trasformare PlayStation 3 in una sorta di "Wii HD", e potete star sicuri che le prossime generazioni di console prodotte da ogni parte coinvolta daranno lo stesso peso ad entrambe le filosofie di interazione. Esattamente come su PC il mouse si è affiancato a joystick, gamepad e tastiera. Senza sostituirli. Ma restando nel presente, i benefici del PlayStation Move, seppur limitati dalla sua natura accessoria, già si notano. Usato come semplice puntatore, trova facile impiego come sistema di controllo alternativo (e decisamente superiore) in giochi comunque concepiti attorno ad un controller tradizionale. La lista di giochi Move-compatibili conta attualmente circa 50 unità fra titoli già usciti o di prossima uscita. Aggiungendo a questi quelli che invece il Move lo pretendono arriviamo a circa 70 giochi. Più o meno lo stesso numero di offerte costruite sulla piattaforma EyeToy in 7 anni. Il PlayStation Move è quindi piattaforma amica degli sviluppatori e pare che agli sviluppatori piaccia, soprattutto a quelli PC, evidentemente solleticati dall''agilità con cui permette di rielaborare su console interfacce di controllo basate sul mouse.

Ma l'impiego del PlayStation Move come banale puntatore è solo uno dei tanti possibili. La sua puntuale e precisa tracciabilità nello spazio tridimensionale, a prescindere dalla sua inclinazione rispetto alla PlayStation Eye, ne amplifica le possibilità di impiego ben oltre i confini concettuali stabiliti su Wii (*Tumble* e *The Fight* sono un chiaro esempio), facendone inoltre sistema di controllo ideale in un ambiente visivo stereoscopico. E infine c'è la telecamera stessa, la PlayStation Eye, non mero sensore, ma opportunità per applicazioni basate sul face tracking e il riconoscimento vocale. A mio modesto parere il Move rappresenta attualmente l'ideale punto d''incontro fra tutte le interfacce di controllo esistenti, con le ovvie differenze legate alla soluzione tecnologica adottata, ma anche con i benefici che questa comporta e che nessun'altra interfaccia concede.

C''è un po' di tutto nel Move, dal touch al pointing, dal motion al 3D tracking. Senza dimenticare che tutto questo non preclude interazioni più tradizionali. Sebbene le qualità del PlayStation Move siano palesi in ambito di vago potenziale piuttosto che di concreta applicazione, è fuori di dubbio che al prossimo giro quel potenziale sia destinato ad esplodere e ad amplificare esponenzialmente le opzioni e le soluzioni di ludogodimento. Il futuro è letteralmente a portata di mano.





Ti piace quello che facciamo? **Players** è un progetto ambizioso che ha bisogno del tuo contributo per sostenersi e proporsi in una veste a prova di futuro. Fai un salto alla nostra raccolta fondi (**http://www.ulule.com/supporta-players/**) per scoprire come puoi aiutare.

Raccolta fondi – Parte 1

La raccolta fondi permette di gestire economicamente una roadmap iniziale composta da tre punti:

1- Allargare la base d'utenza facendo pubblicità alla rivista (web e soluzioni più tradizionali, a seconda dell'opportunità).
2- Mantenere il progetto operativo dal punto di vista pratico – pagare licenze, costi di hosting e spese di natura tecnica (nessuno dei redattori percepirà alcun tipo di compenso per la creazione di contenuti originali, se non la soddisfazione di far parte di un progetto culturalmente rilevante).
*3- Iniziare a valutare lo sviluppo o l'acquisto di un'applicazione proprietaria che permetta di fruire di **Players** in versione ottimale anche su piattaforme iOS (iPad/iPhone) e Android (Galaxy Tab e altri).*

Vista l'entità dei costi da sostenere (parliamo, sul lungo periodo, di migliaia di €), crediamo che chiedere un aiuto ai nostri fan sia il modo più sincero per stabilire una connessione con l'audience: tutto quello che riceveremo tornerà indietro – gratuitamente – in contenuti di qualità, e, si spera, anche in una forma tecnologicamente al passo con i tempi.
La campagna è stata divisa in più parti per favorire il raggiungimento di goal intermedi che ci permettano di monitorare la sostenibilità economica del progetto. Ogni donazione sopra i 10€ sarà ricompensata con la lista di bonus sottostanti. Donate e vi sarà dato!

PER € 1 O PIÙ
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

PER € 10 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

PER € 15 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

PER € 20 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
*+ possibilità di richiedere un articolo per un numero futuro**
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

** Da concordare via mail con la Redazione*

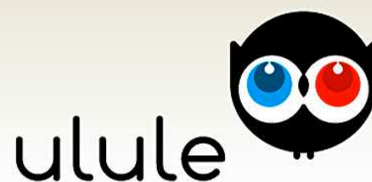
PER € 50 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
*+ possibilità di richiedere un articolo per un numero futuro**
*+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo Viola e Arsludicast (vedi FAQ)***
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

** Da concordare via mail con la Redazione*
*** Da concordare con chi conduce il podcast*

PER € 100 O PIÙ
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ badge "donatore" di livello 5 sul forum
*+ la possibilità di scrivere un articolo firmato per Players**

**Da concordare con la Redazione, che ti guiderà nella sua stesura e si farà carico dell'editing.*

PER € 200 O PIÙ
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ badge "donatore" di livello 6 sul forum
*+ la possibilità di partecipare ad una proiezione cinematografica in compagnia di Andrea Chirichelli (Fulgenzio), responsabile della linea editoriale di **Players**.*



Come funziona il sistema di donazioni a Players?

Il sistema di donazioni di **Players** funziona tramite piattaforma **Ulule**, che funziona con un sistema "a promessa". Quando voi offrite di donare, quello che state facendo è una "promessa" che fa avanzare la barretta verso il goal che ci siamo prefissati. Affinché **Players** riceva le donazioni, è necessario che il goal venga raggiunto nel tempo stabilito (60 giorni). **Se ciò non dovesse accadere, nessuno di voi pagherebbe una lira, in quanto i soldi vengono prelevati solo a goal raggiunto.**

Questo significa che riceverò le ricompense solo a raccolta fondi conclusa?

Dipende. La rivista in anteprima vi viene consegnata nel giro di qualche ora. Incontri personali e altri bonus "fisici" solo al raggiungimento dell'obiettivo.

Come posso pagare con Ulule?

Ulule accetta PayPal. I soldi che deciderete di donare vengono scalati solo a raccolta fondi conclusa.

Per lasciare la tua donazione, segui questi semplici step:

1. Clicca sulla donazione che vuoi effettuare e confermala nella pagina successiva, eventualmente modificando l'importo in alto. Clicca Next Step.

2. Spunta i due box sul fondo della pagina, poi scegli "I already have a PayPal account and I confirm my support" se hai già un account PayPal, o il bottone di sinistra se non hai ancora un account.

3. Nella schermata successiva, ti verranno chiesti i dati PayPal.

4. Controlla i dati e clicca "Approva".

5. Nell'ultima pagina, potrai lasciare un commento che ci arriverà via email: gentilmente lasciaci tutti i dati relativi alla ricompensa che stai richiedendo (nick sul forum, richieste particolari ecc.). Trovi tutti i dettagli nel resto di questa FAQ.

Perché avete in mente diverse parti per la raccolta fondi?

Ogni raccolta fondi ha un limite temporale massimo, o nessun soldo viene prelevato dai conti dei donatori. Vogliamo essere certi di poter raggiungere obiettivi intermedi realistici.

Perché dovrei farvi una donazione se la rivista è distribuita gratuitamente?

Per supportare un progetto che ti piace, in primo luogo. Se nessuno decidesse di supportarci, **Players** probabilmente non potrebbe continuare a lungo. Nessuno dei collaboratori viene retribuito per i contenuti creati, quindi un aiuto da parte vostra ci permetterà almeno di coprire le spese.

Posso effettuare più donazioni ed ottenere diverse ricompense?

Sì, ma la procedura è più complessa. Seguite i punti successivi con attenzione:

1. Effettuate la prima donazione e procedete come descritto al paragrafo "Come posso pagare con Ulule?"

2.Per effettuare una seconda donazione, tornate su Ulule e selezionate il blocco "For 1€ or more".

3. Una volta all'interno, modificate l'importo di 1€ che vedete in alto nella cifra che volete donare e spuntate l'opzione "I do not want any reward" (fra poco capirete perché). Per questioni pratiche, è bene che queste integrazioni raggiungano almeno la ricompensa successiva a quella che già avete. Ad esempio, se la prima volta avete donato 20€, sarebbe ideale che "l'integrazione" raggiungesse la ricompensa successiva (fissata a 50€). Quindi, nel caso specificato, dovreste modificare l'importo in 30€ (50€-20€). Procedere per micro-donazioni è possibile ma rende molto complesso tenere aggiornati i registri di *chi ha donato cosa*.

4. Una volta effettuato il pagamento, lasciate scritto nel campo note: chi siete, quale donazione avete fatto in precedenza, quale avete appena effettuato e il vostro nick sul forum. Se riceveremo tutti i dati correttamente provvederemo ad integrare la ricompensa precedente con quella nuova nel giro di qualche ora.

In caso di difficoltà, scriveteci a **info@playersmagazine.it.**

Come funziona il download dei PDF dei nuovi numeri in anteprima per i donatori?

Il download del PDF avviene tramite la nostra homepage, cliccando sul pulsante "Anteprima PDF Donatori", oppure dall'Archivio PDF, accessibile cliccando sul pulsante "Scarica il PDF gratuito". I numeri in anteprima sono disponibili per 15 giorni esclusivamente ai donatori. Se sei un donatore, il tuo account sul forum di **Players** sarà associato con la possibilità di scaricare i PDF in anteprima. Se ancora non hai un account, è arrivato il momento di crearne uno!

Lasciaci nelle note della donazione il nick con cui ti sei registrato al forum o comunicacelo a **info@playersmagazine.it** dopo aver effettuato la registrazione. Entro 24 ore verrai aggiunto ad un gruppo speciale con i permessi per scaricare i PDF dei nuovi numeri in anteprima.

Perché i PDF in anteprima sono marchiati?

Perché le copie in anteprima sono da intendersi come personali e non condivisibili con terzi. Nel caso avessimo evidenze che questa regola è stata infranta, ci riserviamo il diritto di ritirarvi l'accesso in qualsiasi momento senza rimborsi di alcun tipo.

Se vengo ringraziato nella rivista, che nome sarà usato?

Il nome a cui è associata la carta usata per effettuare la donazione. Se state usando una carta non vostra, specificate nelle note il nome che volete veder comparire o contattateci a **info@playersmagazine.it** prima del numero successivo della rivista.

Come richiedo un articolo alla redazione se dono 20€ o più?

Contattaci a **info@playersmagazine.it**. L'articolo richiesto deve essere compatibile con la linea editoriale della rivista e possibilmente rientrare negli argomenti di nostra competenza. Faremo del nostro meglio per scrivere un pezzo di vostro gradimento nel primo numero non ancora chiuso successivo alla donazione. Potete "conservare" la vostra facoltà di richiedere un articolo senza limiti temporali.

Come posso contattarvi per partecipare ad uno dei podcast che gestite se dono 50€ o più?

Contattaci a **info@playersmagazine.it**. I podcast disponibili per l'ospitata sono al momento **RingCast, Arsludicast, Outcast e Il Tentacolo Viola**. La puntata sarà pianificata a seconda delle disponibilità redazionali.

Come posso scrivere un pezzo per Players se dono 100€ o più?

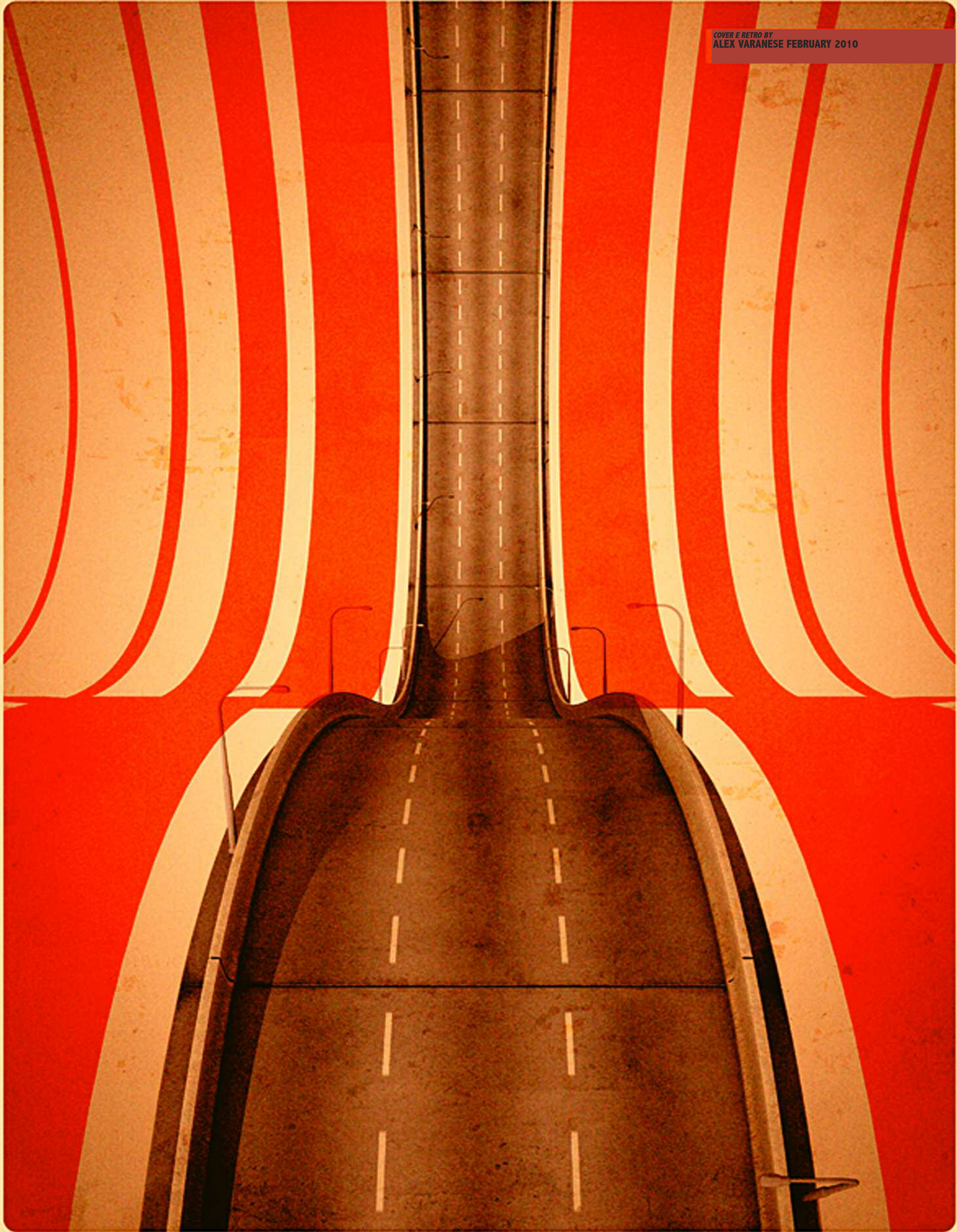
Contattaci a **info@playersmagazine.it**. Decideremo insieme argomento e tempistiche. Qualcuno della redazione ti seguirà nella stesura del testo con suggerimenti e consigli per adattare il tuo stile alla linea editoriale di Players. Ovviamente, potrai firmarlo con il tuo nome.

Se dono 200€, posso davvero incontrare Andrea Chirichelli (Fulgenzio) e partecipare ad una proiezione cinematografica con lui?

Sì. Andrea cercherà di portarvi a vedere qualcosa in anteprima, o comunque un bel film, e ne discuterà con voi prima e dopo. Le spese per raggiungere il luogo d'incontro (Milano), non sono coperte dal bonus. L'incontro va inoltre stabilito a seconda della disponibilità di tempo di Andrea, in un tempo ragionevole dalla donazione.


RINGCAST
HOLDING YOUR HORSES
SINCE 2007


RINGCAST
HOLDING YOUR HORSES
SINCE 2007


COVER E RETRO BY
ALEX VARANESE FEBRUARY 2010